

# **A TOY ART COMO REFERENCIAL PARA ESTAMPARIA DE VESTUÁRIO INFANTIL**



Cristiane Ziegler Leal



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN PARA ESTAMPARIA**

**A Toy Art como referencial para estamparia  
de vestuário infantil**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Cristiane Ziegler Leal**

**Santa Maria, RS, Brasil  
2011**

# **A TOY ART COMO REFERENCIAL PARA ESTAMPARIA DE VESTUÁRIO INFANTIL**

**por**

**Cristiane Ziegler Leal**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design para Estamparia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Design para Estamparia.

**Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2011**

**Universidade Federal de Santa Maria**  
**Centro de Artes e Letras**  
**Especialização em Design para Estamparia**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a monografia de especialização

**A TOY ART COMO REFERENCIAL PARA ESTAMPARIA  
DE VESTUÁRIO INFANTIL**

elaborada por

**Cristiane Ziegler Leal**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
Especialista em Design para Estamparia

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

**Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi**  
(Presidente/Orientador)

**Prof. Dr. Carlos Gustavo Martins Hoelzel**  
(Membro/UFSM)

**Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Fabiane Vieira Romano**  
(Membro/UFSM)

Dedico esse trabalho aos meus filhos Thaine e Thiago e à todas as crianças que  
fizeram parte dele.

O sucesso é uma consequência e não um objetivo.

[Gustave Flaubert.](#)

# RESUMO

Monografia de Especialização em Design para Estamparia  
Curso de Especialização em Design para Estamparia  
Universidade Federal de Santa Maria

## **A TOY ART COMO REFERENCIAL PARA ESTAMPARIA DE VESTUÁRIO INFANTIL**

AUTOR: CRISTIANE ZIEGLER LEAL

ORIENTADOR: PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. REINILDA DE FÁTIMA B. MINUZZI

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 07 de dezembro de 2011

Com o tema da *Toy Art*, a presente pesquisa aborda o desenvolvimento de uma coleção de estampas direcionadas à superfície têxtil, tendo o intuito de aplicação no vestuário infantil. A *Toy Art* é considerada uma nova forma de manifestação que se apropria do brinquedo para se fazer incidir e que possui uma linguagem visual própria, trazendo para o design de superfície têxtil uma nova abordagem no que diz respeito à criação de estampas. Os protótipos desenvolvidos (tecidos e peças confeccionadas) apresentam desenhos de forma localizada e corrida. O projeto atende uma abordagem qualitativa e se utiliza de instrumentos de coleta e análise de dados e experimentação em meios manuais e digitais; a execução dos protótipos foi realizada através de impressão no tecido por transfer sublimático. Objetivou-se o reconhecimento das qualidades estéticas do tema abordado através da apreensão dos processos de design de superfície e estamparia, seus métodos e procedimentos técnicos.

Palavras-chaves: Design de Superfície, Toy Art, Vestuário Infantil.

# ABSTRACT

Specialization Monograph in Design to Printworks  
Specialization Course in Design to Printworks  
Universidade Federal de Santa Maria

## **TOY ART AS A REFERENCIAL FOR SURFACE DESIGN/PRINTMAKING ON CHILDREN'S CLOTHING**

AUTHOR: CRISTIANE ZIEGLER LEAL

SUPERVISOR: PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. REINILDA DE FÁTIMA B. MINUZZI

Date and Place of the Defense: Santa Maria, 07 de dezembro de 2011

With the *Toy Art* theme, this research addresses the development of a collection of patterns directed to the textile surface, with the aim of application in children's clothing.

*Toy Art* is considered a new form of expression that appropriates itself of the toy as a way of reflection and that has a visual language of its own, bringing to the textile surface design a new approach regarding the creation of patterns.

The prototypes that were developed (fabrics and pieces made) present patterns localized and in a row.

The project serves a qualitative approach and makes use of data collection instruments and data analysis and experimentation in digital and manual media; the prototypes implementation was accomplished by printing on fabric using a transfer.

The objective was the recognition of the aesthetic qualities of the chosen subject through the seizure of the processes of surface design and printmaking, its methods and technical procedures.

Keywords: *Surface Design, Toy Art, Children's Clothing.*



# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

<b>1. DESIGN DE SUPERFÍCIE.....</b>	<b>04</b>
<b>1.1. Estamparia.....</b>	<b>05</b>
1.1.1. Tipos de Estampas.....	08
<b>1.1. Linguagem da Estamparia.....</b>	<b>14</b>
<b>2. TOY ART.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1. Contexto Histórico.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2. Tipos e materiais de toys e Linhas Colecionáveis.....</b>	<b>22</b>
2.2.1. Tipos de Materiais.....	22
2.2.2. Linhas Colecionáveis.....	25
<b>2.3. A Toy Art sob outras visões de artistas e designers.....</b>	<b>28</b>
<b>3. VESTUÁRIO INFANTIL.....</b>	<b>32</b>
<b>3.1. Breve Histórico.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2. O Vestuário Infantil na Atualidade.....</b>	<b>35</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1. Pesquisa Bibliográfica e Coleta de Dados.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2. Definição do Problema e Lista de Requisitos.....</b>	<b>39</b>
<b>4.3. Geração de Alternativas.....</b>	<b>39</b>
<b>4.4. Elaboração dos Projetos de Estamparia.....</b>	<b>40</b>
<b>4.5. Experimentações.....</b>	<b>41</b>
<b>4.6. Estamparia Digital.....</b>	<b>42</b>
<b>4.7. Do Desenvolvimento dos desenhos/personagens à     impressão.....</b>	<b>46</b>
<b>5. RESULTADOS.....</b>	<b>51</b>
<b>5.1. Desenvolvimento das Coleções.....</b>	<b>51</b>
5.1.1. Linha Espeteco.....	54
5.1.2. Linha Lug.....	55
5.1.3. Linha Ursolino.....	58
5.1.4. Linha Fro.....	61
5.1.5. Linha Etelino.....	64

5.1.6. Linha Fifo e Mima.....	67
5.1.7. Linha Diabolinos.....	70
5.1.8. Linha Pin.....	73
5.1.9. Linha Pinty.....	76
5.1.10. Linha Bunny.....	79
5.1.11. Linha Robótica.....	82
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86

# LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Motivo/elementos. Fonte: Autora.....	07
Figura 2 – Estampa Local. Fonte: Autora.....	07
Figura 3 – Estampa Corrida. Fonte: Autora.....	07
Figura 4 – Exemplos de Padrões Clássicos. Fonte: Autora.....	08
Figura 5 – Estampas Florais. Fonte: Portal da Notícia, 2011.....	09
Figura 6 – Estampa Geométrica. Fonte: Consolo e Cardinali, 2011.....	09
Figura 7 – Estampas Imitando Péles de Animais. Fonte: Mylla Braga, 2011.....	10
Figura 8 – Estampa Abstrata. Fonte: Pattern Observer, 2011.....	10
Figura 9 – Estampa Figurativa. Fonte: Paper Bicycle Creative, 2011.....	11
Figura 10 – Estampa Étnica. Fonte: Elo Africanide, 2011.....	11
Figura 11 – Estampa Movimento Artístico. Fonte: Casarima, 2011.....	12
Figura 12 – Estampa Histórica. Fonte: Meller e Elffers, 2011.....	12
Figura 13 – Estampa Infantil Personagem Moranguinho. Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.....	13
Figura 14 – Estampa Infantil Personagem Hello Kitty. Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.....	13
Figura 15 – Estampa Infantil Personagem Super Herói. Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.....	14
Figura 16 – Estampa Infantil, motivo Dinossauro. Fonte: Infantado Artes, 2011.....	14
Figura 17 – Estampa Infantil, motivo Ursinhos. Fonte: Belo Tecido, 2011.....	14
Figura 18 – Exemplo de Motivo. Fonte: Autora, 2011.....	15
Figura 19 – Exemplo de Módulo. Fonte: Autora, 2011.....	16
Figura 20 – Exemplo de Rapport. Fonte: Autora, 2011.....	16
Figura 21 – Translação. Fonte: Autora, 2011.....	17
Figura 22 – Rotação. Fonte: Autora, 2011.....	17
Figura 23 – Reflexão. Fonte: Autora, 2011.....	17
Figura 24 – Inversão. Fonte: Autora, 2011.....	18

Figura 25 – Dilatação. Fonte: Autora, 2011.....	18
Figura 26 – Comandos em Ação” versão original e com roupas urbanas, de Michael Lau,1998. Fonte: Michael Lau Art, 2011.....	21
Figura 27 – Estilo Streetwear. Fonte: The Bigswitch, 2011.....	22
Figura 28 – Toy feitos em tecido da Madame Trap. Fonte: Madame Trapo, 2010.....	23
Figura 29 – Malter & Lupaulo, Toy em resina, criado pela artista Iara Iguti. Fonte: Aletp, 2010.....	24
Figura 30 – Bicudo, Toy art em Vinil de Rui Amaral. Fonte: Artbr, 2010.....	24
Figura 31 – Sandy da Tokidoki, Boneca de Pelúcia. Fonte: Babble, 2010.....	24
Figura 32 – Toys esculpidos em madeira pelo artista Mr. Nick. Fonte: Design de Moveis, 2010.....	25
Figura 33 – Toy feito em Tricot, criado por Tado. Fonte: Bou, 2009.....	25
Figura 34 – Toy em papel, criado por Gloo Man. Fonte: Toys Blog, 2010.....	25
Figura 35 – Toys feitos de cerâmica, de Joelson Bugila. Fonte: Fotolog Toys, 2010.....	26
Figura 36 – Toy Art de Personagens Famosos. Fonte: Arquitetônico/UFSC, 2010.....	26
Figura 37 – Toys em vinil sortidos da Tokidoki. Fonte: Campo Minado, 2010.....	26
Figura 38 – Toys sortidos. Fonte: Campo Minado, 2010.....	27
Figura 39 – Bonecos em vinil customizados. Fonte: Kidrobot, 2010.....	27
Figura 40 – Bonecas Blythes, 2010. Fonte: Justlia, 2010.....	27
Figura 41 – Bonecos em Branco. Fonte: Fixins, 2010.....	28
Figura 42 – Toys que tiveram alterações. Fonte: Campo Minado, 2010.....	28
Figura 43 – “Os Heróis de Burgertown”. Fonte: Jon Burgerman, 2010.....	29
Figura 44 – “Cactus Pups”. Fonte: Tokidoki, 2010.....	30
Figura 45 – Paper Toy. Fonte: Marshall Alexander, 2010.....	31
Figura 46 – Brute Toy/Jake Custons, resina, 2009. Fonte: Jon Knox Studio, 2010.....	31
Figura 47 – Brinquedos/bichos de pelúcia, 2010. Fonte: Anna Chambers, 2010.....	32
Figura 48 – Príncipe Felipe Próspero, 1659. Fonte: Museum Kunsthistorisches, 2010.....	35

Figura 49 – Roupas Infantis. Fonte: JoanaJoão, 2011.....	37
Figura 50 – Roupas Infantis. Fonte: PUC, 2011.....	37
Figura 51 – Roupas Infantis. Fonte: Carinhoso, 2011.....	38
Figura 52 – Roupas Infantis. Fonte: Ronaldo Fraga para Filhotes, 2011.....	38
Figura 53 – Impressão Serigráfica. Fonte: Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro, 2011.....	44
Figura 54 – Testes com Impressão Serigráfica. Fonte: Autora, 2011.....	44
Figura 55 – Impressão Digital sobre Algodão. Fonte: Autora, 2011.....	45
Figura 56 – Impressão sobre Couro. Fonte: Autora, 2011.....	45
Figura 57 – Impressora de estamperia digital. Fonte: IMAH, 2011.....	46
Figura 58 – Impressora para transfer sublimático. Fonte: IMAH, 2011.....	47
Figura 59 – Esboços á lápis. Fonte: Autora, 2011.....	48
Figura 60 – Alguns Personagens. Fonte: Autora, 2011.....	49
Figura 61 – Painel semântico. Fonte: Autora, 2011.....	49
Figura 62 – Esboços/formatos para Espeteco. Fonte: Autora, 2011.....	50
Figura 63 – Personagens criados para a Linha Espeteco. Fonte: Autora, 2011.....	50
Figura 64 – Exemplos de módulos combináveis. Fonte: Autora, 2011.....	51
Figura 65 – Primeiros estudos de redes para a coleção Espeteco. Fonte: Autora, 2011.....	51
Figura 66 – Repetições módulos acompanhantes da linha Espeteco. Fonte: Autora.....	51
Figura 67 – Estampas geradas para a Linha Espeteco. Fonte: Autora, 2011.....	52
Figura 68 – Variantes cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	52
Figura 69 – Aplicação da estampa Linha Espeteco. Fonte: Autora, 2011.....	54
Figura 70 – Painel semântico Linha Lug. Fonte: Autora, 2011.....	55
Figura 71 – Elementos compositivos Linha Lug. Fonte: Autora, 2011.....	55
Figura 72 – Variantes Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	55
Figura 73 – Estampa impressa. Fonte: Autora, 2011.....	56
Figura 74 – Estampa aplicada Linha Lug. Fonte: Autora, 2011.....	57
Figura 75 – Painel Semântico da Linha Ursolino. Fonte: Autora, 2011.....	58
Figura 76 – Elementos compositivos da Linha Ursolino. Fonte: Autora, 2011.....	58

Figura 77 – Variantes de Cor. Fonte: Autora, 2011.....	58
Figura 78 – Estampa impressa Linha Ursolino. Fonte: Autora, 2011.....	59
Figura 79 – Estampa aplicada Linha Ursolino. Fonte: Autora, 2011.....	60
Figura 80 – Painel Semântico Linha Fro. Fonte: Autora, 2011.....	61
Figura 81 – Elementos compositivos Linha Fro. Fonte: Autora, 2011.....	61
Figura 82 – Variante Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	61
Figura 83 – Estampa impressa. Fonte: Autora, 2011.....	62
Figura 84 – Estampa aplicada Linha Fro. Fonte: Autora, 2011.....	63
Figura 85 – Painel Semântico Linha Etelino. Fonte: Autora, 2011.....	64
Figura 86 – Elementos compositivos Linha Etelino. Fonte: Autora, 2011.....	64
Figura 87 – Estampa impressa. Fonte: Autora, 2011.....	65
Figura 88 – Variantes Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	65
Figura 89 – Simulação de aplicação Linha Etelino. Fonte: Autora, 2011.....	66
Figura 90 – Painel Semântico Linha Fifo e Mima. Fonte: Autora, 2011.....	67
Figura 91 – Elementos compositivos Linha Fifo e Mima. Fonte: Autora, 2011.....	67
Figura 92 – Estampa Impressa. Fonte: Autora, 2011.....	68
Figura 93 – Variações Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	68
Figura 94 – Aplicação da estampa Linha Fifo e Mima. Fonte: Autora,2011.....	69
Figura 95 – Painel Semântico Linha Diabolinos. Fonte: Autora, 2011.....	70
Figura 96 – Elementos compositivos Linha Diabolinos. Fonte: Autora, 2011.....	70
Figura 97 – Estampa Impressa. Fonte: Autora, 2011.....	71
Figura 98 – Variações Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	71
Figura 99 – Estampa Linha Diabolinos. Fonte: Autora, 2011.....	72
Figura 100 – Painel Semântico Linha Pin. Fonte: Autora, 2011.....	73
Figura 101 – Elementos compositivos Linha Pin. Fonte: Autora, 2011.....	73
Figura 102 – Estampa Impressa. Fonte: Autora, 2011.....	74
Figura 103 – Variações Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	74
Figura 104 – Simulação Estampa Linha Pin. Fonte: Autora, 2011.....	75
Figura 105 – Painel Semântico Linha Pinty. Fonte: Autora, 2011.....	76
Figura 106 – Elementos compositivos Linha Pinty. Fonte: Autora, 2011.....	76
Figura 107 – Estampa Impressa. Fonte: Autora, 2011.....	77

Figura 108 – Variação Cromática. Fonte: Autora, 2011.....	77
Figura 109 – Aplicação da estampa Linha Pinty. Fonte: Autora, 2011.....	78
Figura 110 – Painel semântico Linha Bunny. Fonte: Autora, 2011.....	79
Figura 111 – Elementos compositivos Linha Bunny. Fonte: Autora, 2011.....	79
Figura 112 – Estampa Impressa. Fonte: Autora, 2011.....	80
Figura 113 – Variantes Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	80
Figura 114 – Aplicação da estampa Linha Bunny. Fonte: Autora, 2011.....	81
Figura 115 – Painel Semântico Linha Robótica. Fonte: Autora, 2011.....	82
Figura 116 – Elementos coompositivos Linha Bunny. Fonte: Autora, 2011.....	82
Figura 117 – Tecido impresso Linha Robótica. Fonte: Autora, 2011.....	83
Figura 118 – Variantes Cromáticas. Fonte: Autora, 2011.....	83
Figura 119 – Aplicação das estampas Linha Robótica. Fonte: Autora, 2011.....	84

## INTRODUÇÃO

Durante o Curso de Artes Visuais foi desenvolvido um projeto de design de superfície/estamparia visando à criação e a confecção de roupas infantis para dormir, partindo de referenciais da *Toy Art*, manifestação contemporânea, inspirada pelo imaginário lúdico, que se apropria do brinquedo, mesclando design, moda e urbanidade. Outro aspecto que chamou a atenção no tema foi por apresentar possibilidades de materiais e cores variadas e por trazer de modo irônico e bem humorado, o que se passa no inconsciente de quem desenvolve a idéia/produto. Suas figuras e objetos podem relacionar ou representar tipos cômicos ou sérios, apavorantes ou engraçados, de tipologia mais oriental ou mais ocidental. Elas também possuem uma linguagem visual característica, tais como coelhos assassinos, bonequinhas erotizadas, interpretações de personagens de filmes ou bandas de rock, em temáticas adultas, ou com uso de materiais alternativos, linguagens gráficas diversificadas, além de todo tipo de adaptação pessoal que seja possível; em qualquer destas formas, também servem de inspiração para o desenvolvimento deste projeto.

Assim, as experiências adquiridas no transcorrer do Curso de Artes Visuais, no Atelier de Design para Estamparia proporcionaram desdobramentos e instigaram a buscar novas soluções de criação neste mesmo contexto, porém com nova abordagem e previsão de aplicação em produto final diverso.

Partindo de resultados alcançados neste período, busca-se desenvolver uma coleção de estampas proposta em design para superfície especificamente a serem aplicadas no setor têxtil direcionada ao vestuário infantil utilizando referências da *Toy Art*. O produto do vestuário, além de ser funcional, deve ser esteticamente confortável. Os pais têm preferência por roupas que dêem segurança, durabilidade e versatilidade. As considerações de entendimento do usuário: clareza no manuseio, consistência, priorização da funcionalidade e das informações foram sendo inseridas, gradativamente, na elaboração de um produto do vestuário infantil, especialmente no processo de modelagem de uma peça, bem como o tipo de tecido utilizado com modelagem, maquinário, cores, formas, design, aviamentos, para que



o produto do vestuário atenda os objetivos do consumidor e a satisfação que é o nível de conforto e o grau de aceitação por parte do usuário. Além disso, outro aspecto que se deve levar em consideração é o estético, responsável, em parte, pela satisfação emocional do cliente. As roupas têm evoluído para cumprir uma série de requisitos práticos e de proteção (JONES, 2005).

A superfície, através das representações gráficas, pode valorizar os objetos, tendo a capacidade de despertar uma afetividade em relação à estética, seduzindo o consumidor (por meio da cor, matéria, entre outros) que detém valores culturais distintos. Esta coleção de estampas que parte dos referenciais da *Toy Art* pode ser considerado uma nova possibilidade no tratamento das superfícies têxteis, apresentando soluções estéticas adequadas no desenvolvimento dos processos de fabricação e estampagem do produto. Através de investigação, análise e seleção de imagens referentes à temática proposta por meio de bibliografia especializada e internet, através de sites oficiais, procurou-se soluções estéticas para os projetos. A visita e contato com empresa do ramo de fabricação de vestuário infantil “3eJá”, surgiu para se ter uma melhor visibilidade do que está sendo desenvolvido em termos de confecção a nível de produção industrial em neste setor.

Esboços e layouts foram realizados para que a partir deles se chegasse ao resultado esperado através dos meios artesanal e digital. A exploração de materiais (tecidos, tintas, relevos, linhas), técnicas (artesanais e industriais), buscando soluções funcionais e estéticas mais adequadas ao processo de criação do produto.

O estudo, com uma abordagem qualitativa, tem o intuito de aprofundar questões sobre a temática proposta utilizando algumas etapas para o método de criação. O processo de investigação ocorreu desde a pesquisa bibliográfica, coleta de dados, elaboração dos projetos de estamparia e aplicação dos mesmos sobre os tecidos, todas as etapas assumiram grande importância para alcançar os objetivos propostos. O desenvolvimento de peças de vestuários serviram como exemplos de aplicação para as estampas criadas.

Cada uma das linhas criadas com os personagens idealizados a partir da *Toy Art*, apresenta estampas coordenadas ou composés, formando uma pequena coleção

com o mesmo motivo e mesma paleta de cor. Como exemplo destas está o “poás”, o listrado, o xadrez com a intenção de fazer um conjunto.

O tema dessa investigação pode se constituir como uma novidade no âmbito do design de superfície e estampa, ao buscar o desenvolvimento de estampa diferenciada para roupa infantil, propondo novos recursos de criação neste campo de atuação e pesquisa.

O texto monográfico se divide em seis capítulos. O primeiro capítulo apresenta o design de superfície abordando a estampa com seus motivos de estampados e a linguagem da estampa. Em seguida, no segundo capítulo é apresentada a Toy Art, com um contexto histórico, os diferentes tipos e materiais, as linhas colecionáveis e algumas visões de artistas e designers sobre o tema. No capítulo três, é abordado sobre o vestuário infantil, um breve histórico e sua atualidade. O quarto capítulo traz o desenvolvimento do projeto, nele a pesquisa bibliográfica e coleta de dados, a definição do problema e lista de requisitos, a geração de alternativas, as experimentações, a elaboração dos projetos de estampa, a estampa digital e um último item que é do desenvolvimento dos desenhos e personagens à impressão. No quinto capítulo como resultados os desenvolvimento da coleção de estampas separadas por linhas.

# 1. DESIGN DE SUPERFÍCIE

Segundo Rüttschilling (2008) o termo “Design de Superfície” foi introduzido no Brasil em meados dos anos 80 pela designer Renata Rubim, que estudou desenho têxtil na *Rhode Island School of Design* nos Estados Unidos e decidiu adotar a terminologia *Surface Design* como denominada oficialmente nos Estados Unidos pela *SDA (Surface Design Association)*.

Sendo uma subárea do design, tem como intuito a execução de projetos para o tratamento das mais diferentes tipos de superfícies, tendo em vista os distintos materiais aplicáveis e a estética dos mesmos. Também na elaboração de elementos visuais, imagéticos e/ou táteis, podendo ter representatividade das mais diversas formas através do uso de cores, proporções e composições. Schwartz (2008) amplia o conceito de Design de Superfície:

Design de Superfície é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o sujeito. Tais características devem estar relacionadas às características, aspectos, funções estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos das quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos pré-existentes em sua camada superficial quanto do desenvolvimento de novos objetos a partir da estruturação de sua superfície (SCHWARTZ, 2008, p.17).

Todo produto idealizado, projetado e produzido tem sua função, seja ela utilitária ou estética. Uma das partes constitutivas desses objetos é a superfície, a qual é capaz de reforçar sua estética e melhorar a identidade tornando-o atraente, fazendo com que seja desejado e, assim, mais facilmente adquirido, não se limitando somente à inclusão de desenhos sobre um suporte, mas também lhe atribuindo qualidade, Rüttschilling afirma que:

[...] além da solução gráfica e visual, dá conta de solucionar problemas de relacionamento entre o homem e objeto, conferindo tratamento às superfícies que desempenham as tarefas, levando em conta o entorno e o contexto de uso. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.47)

Através das representações gráficas, a superfície pode valorizar os objetos, tendo a capacidade de despertar uma afetividade em relação à estética, seduzindo o consumidor (através da cor, matéria, entre outros) que detém valores culturais distintos. O tratamento das superfícies pode ser definido através da criação de imagens gráficas bidimensionais, texturas (visuais ou táteis), apresentando soluções estéticas aos diferentes tipos de materiais e objetos assim como o design gráfico que está incumbido em projetar “desenhos” para diferentes aplicações, Minuzzi (2001), abordando o tema, pondera que “o design de superfície assemelha-se ao design gráfico, por trabalhar com a bidimensão (...), está voltado a idealizar e projetar estampas para diferentes superfícies” (MINUZZI, 2001, p.49).

Executado por profissionais das áreas de moda, design de produtos, design de interiores, pode também ser realizado por um profissional liberal que teve formação acadêmica seguindo tendências mercadológicas e que acompanha o desenvolvimento tecnológico. Busca desenvolver projetos conceituais diversos a serviço de variáveis (indústria, consumidor, meio ambiente) tendo em vista todos os segmentos de aplicação, o qual procura atender as expectativas do mercado.

O design de superfície abrange os setores: têxtil, cerâmico, papelaria, plásticos, emborrachados, web e outros, e sua efetivação pode se dar de modo artesanal ou industrial. No âmbito do Design Têxtil está a estamperia a qual será desenvolvida neste projeto.

## **1.1. Estamperia**

A finalidade da verdadeira estamperia é a de tornar o tecido mais atraente e chamar a atenção de um possível usuário e, claro, a de renovar a moda permanentemente e conquistar novas posições no mercado consumidor (CHATAIGINIER, 2006, p. 82).

A estamperia tem por finalidade produzir desenhos coloridos e monocromáticos ao longo dos tecidos sejam eles estampados a metro (estampa corrida) ou de forma localizada. Teve início na Indonésia, Índia e China, logo chegando aos países do Mediterrâneo. Nos séculos V a.C e IV a.C, mais precisamente os egípcios, dominavam as técnicas de estampagem utilizando substâncias ácidas e corantes naturais. Os egípcios já estampavam nos séculos V e IV a.C. com substâncias

ácidas e corantes naturais. A necessidade de colorir e adornar seu habitat levou o homem a criar estampas usando técnicas rudimentares (PEZZOLO, 2008, p.184).

No final da Idade Média a estamparia começou a ser registrada dentro das artes visuais; na mesma época os tecidos começaram a ser desenvolvidos na Europa e anteriormente eram trazidos da Índia pela Rota da Seda. Como foram bem aceitos, os fabricantes de lã e seda pressionaram seus governos para que proibissem o uso dos estampados. Em 1686 na França, um edital do rei Luís XIV impunha restrições às importações, como também proibia o uso de tecidos de algodão estampados ou pintados (SEGAL, 1972, p. 452).

Em 1690 a primeira manufatura de impressão foi fundada em Portugal, logo as fábricas se espalharam por toda Europa. O desenvolvimento industrial têxtil se acelera no período da segunda revolução industrial. A técnica de quadros surgiu na França por volta de 1850, porém é usada após 1920 (CHANTAIGNIER, 2006, p.87).

Com o passar dos anos a impressão sobre os tecidos foi evoluindo, contudo as técnicas mais antigas ainda são usadas hoje, por vezes aliadas às novas, dentre elas está à estamparia a jato de tinta dando uma definição fotográfica. Uma das vantagens da impressão digital é pelo uso da cor que agrega maiores possibilidades, possui menos restrições (em termos de números/quantidade de cores) em relação aos outros processos, promovendo a criação de estampas com mais detalhes. O termo digital surgiu a partir do desenvolvimento das imagens que são enviadas para a gravação/impressão através de softwares que as digitalizam. Também a estampa digital permite ao design têxtil trabalhar diretamente do computador para o tecido, sem desenhar no papel. É possível criar imagens de alta definição e imprimir muitas cores sem a necessidade de telas numerosas.

Pode-se classificar as estampas como corrida ou localizada. As “corridas” são aquelas cujos motivos/elementos tem uma continuidade ao longo do tecido; na “localizada” o motivo se dispõe de forma única na peça (Figuras 1 a 3).

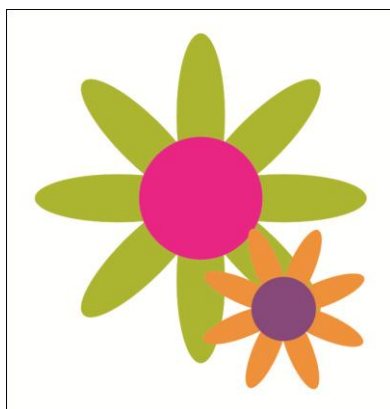


Figura 1 – Motivo/elementos.

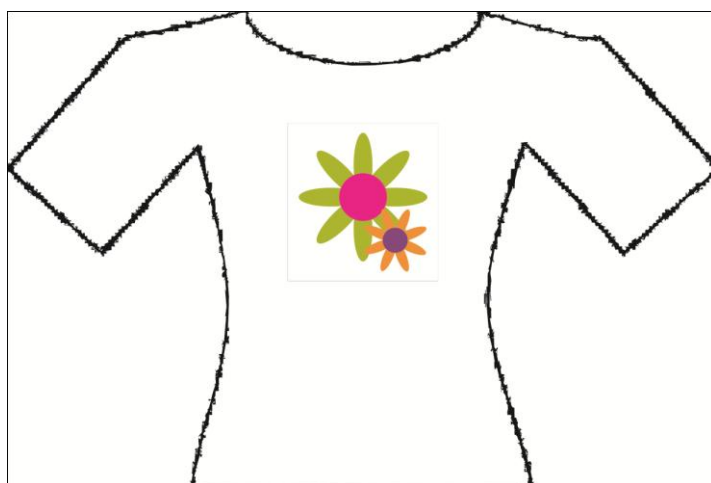


Figura 2 – Estampa Local.



Figura 3 – Estampa Corrida.

A superfície têxtil é considerada a área de aplicação do design de superfície com maior diversidade de técnicas. As aplicações não se dão somente através de estampas impressas sobre o tecido, mas também através da malharia, tricô, bordado. O design de superfícies têxteis abarca os processos de construção de peças artesanais, como a tecelagem plana ou malharia, e a estamparia localizada ou corrida para os mais diversos setores como decoração, vestuário, acessórios, revestimentos em geral. O diferencial num produto pode se dar através dessas estampas, as quais agregam valor ao tecido ou peça têxtil.

A estamparia têxtil tem classificações no que se refere aos tipos de desenhos impressos, ou seja, aos motivos existentes no decorrer da estampa. Sendo alguns deles: os florais, os geométricos, os de animais, os étnicos, os históricos, os artísticos, os figurativos. Além dos motivos de estampados tem também o padrão clássico (Figura 4) que “possui uma raiz histórica, aquele que, após séculos de existência, ainda se mantém vivo” (PEZZOLO, 2008, p. 206).



Figura 4 – Exemplos de Padrões Clássicos.

### 1.1.1 Tipos de estampas

- **Florais** - Este motivo é o predominante, traz imagens/desenhos com temática da natureza, como flores, folhas, folhagens em geral, por vezes estilizadas, por vezes fotográficas, acrescida de interpretações individuais. Até o século XVIII foi o motivo mais usado. Com o movimento Art Déco o floral foi deixado um tanto de lado, dando espaço as estampas com estilo mais limpo, puro e geométrico, mas voltando mais tarde impulsionado com o movimento Art Nouveau (PEZZOLO, 2008, p.201).



Figura 5 – Estampas Florais.  
Fonte: Portal da Notícia, 2011.

- **Geométricos** - As diferentes formas geométricas, sendo juntas ou separadas formam inúmeras combinações diferentes. Este tipo de estampa foi bastante usado no início do século XX, estimulada pelo movimento *Art Déco* que também influenciou a arquitetura, mobiliário, vestuário.

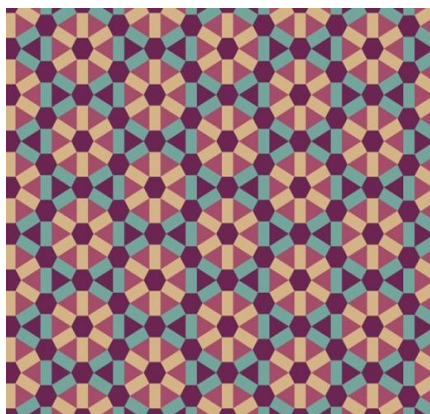


Figura 6 – Estampa Geométrica.  
Fonte: Consolo e Cardinali, 2011.



- **Animal** - As imitações das peles de animais também são e foram bastante usadas na decoração dos tecidos, dependendo das idas e vindas das grandes tendências que ditam moda. Empregado tanto no vestuário quanto na decoração de ambientes, este motivo vem sendo utilizado há mais de cinco mil anos (PEZZOLO, 2008, p. 202).



Figura 7 - Estampas Imitando Peles de Animais.  
Fonte: Mylla Braga, 2011.

- **Abstrato** - Formas indefinidas, borrões, rabiscos, pinceladas, manchas, compõem este estilo de estampa. Conforme Pezzolo (2008) o motivo abstrato vem sendo aplicado do final do século XIX e início do século XX.

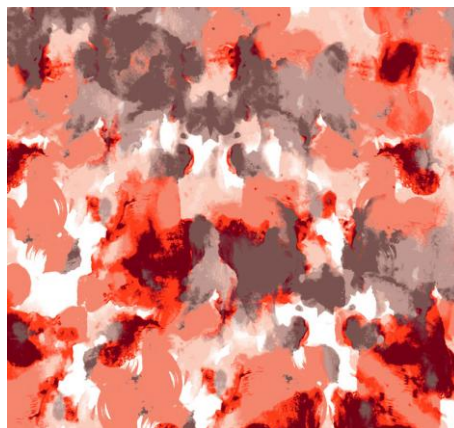


Figura 8 – Estampa Abstrata.  
Fonte: Pattern Observer, 2011.

- **Figurativo** - Aquele que inclui figuras definidas, como a do homem, entre outras, denomina-se figurativo. O aparecimento está datado desde o século XVIII, muito usado na decoração em tapeçarias.



Figura 9 – Estampa Figurativa.  
Fonte: Paper Bicycle Creative, 2011.

- **Étnicos** - Que traz elementos condizentes com uma etnia, povo, cultura. “Aparecem de forma direta ou indireta, ou seja, em figuras humanas de raças variadas ou elementos que identificam raças e/ou culturas de origem, tais como um determinado personagem mitológico, um vulcão, um tipo de ornamento, um símbolo religioso, um objeto usado na indumentária (CHATAIGNIER, 2006, p. 89).



Figura 10 – Estampa Étnica.  
Fonte: Elo Africanidade, 2011.

- **Artísticos** - Podendo trazer consigo obras de artistas renomados, escolas e tendências de arte ou de períodos artísticos.

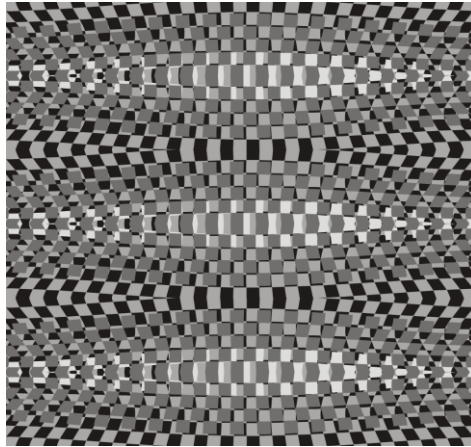


Figura 11 – Estampa Movimento Artístico.  
Fonte: Casarima, 2011.

- **Históricos/Comemorativos** - Datas comemorativas, religiosas ou cívicas, fatos históricos são alguns dos motivos que o caracterizam. Este tipo de estampa pode ser incitado por estratégia de mercado.



Figura 12 – Estampa Histórica.  
Fonte: Meller e Elffers, 2011.

- **Infantil** - A estamparia voltada ao público infantil abrange uma gama de figuras que refletem diversão para conquistar o pequeno usuário. O uso de personagens de desenhos animados é um exemplo de apelo nas roupas de crianças. São usados uma vez que as crianças que assistem a filmes e séries acabam idealizando estes personagens que fazem parte de cada história, super-heróis, princesas, fadas, monstros, todos acabam sendo componentes de suas fantasias, e são estas que conduzem o “querer” dos pequenos a desejarem todo tipo de produto que dizem respeito a esses personagens ícones. As roupas infantis encontradas no mercado, em sua maioria, privilegiam a combinação através das cores e das estampas.



Figura 13 – Estampa Infantil, personagem Moranguinho.  
Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.



Figura 14 – Estampa Infantil, personagem Hello Kitty.  
Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.



Figura 15 – Estampa Infantil, personagem Super Herói.  
Fonte: Cem Porcento Artesanal, 2011.



Figura 16 – Estampa Infantil, motivos Dinossauros.  
Fonte: Infantado Artes, 2011.



Figura 17 – Estampa Infantil, motivo Ursinhos.  
Fonte: Belo Tecido, 2011.

## 1.2. Linguagem da Estamparia

Rubim (2004, p. 57) aponta que é importante o designer de superfície ter em mente, que o sucesso de um projeto depende muito de se conhecer as possibilidades técnicas que envolvem o desenvolvimento do produto, o que implica na solução de problemas e gestão dos processos produtivos. Rùthschilling (2006) destaca também que “o designer deverá ter conhecimento sobre as técnicas e processos (...) para controlar os efeitos visuais desejados em sua concepção”.

A criação e desenvolvimento de projetos para o tratamento de superfícies começa por princípios básicos. A composição de uma estampa, seja ela corrida ou localizada, diz respeito ao motivo, módulo, repetições, *rapport*, distribuição e organização dos desenhos dentro de uma moldura de referência. Os elementos visuais, as relações entre eles e a direção em que serão dispostos, determinarão o conteúdo final da estampa. Os softwares gráficos, empregados de modo a gerar estruturas gráficas e imagens, são aliados ao desenvolvimento de superfícies bidimensionais.

- Motivo – é uma ideia, padrão, imagem ou tema. Exemplo: floral.

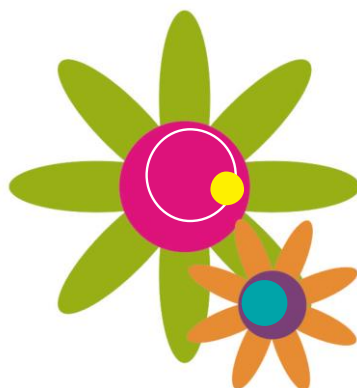


Figura 18 - Exemplo de Motivo.

- Módulo – Unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho. Módulo ou unidade de padronagem, como o nome diz, é a unidade da padronagem. Tem representada dentro de si todos elementos do desenho organizados dentro de

uma estrutura pré-estabelecida, de maneira que, quando colocados lado a lado umas das outras, formam um padrão contínuo.

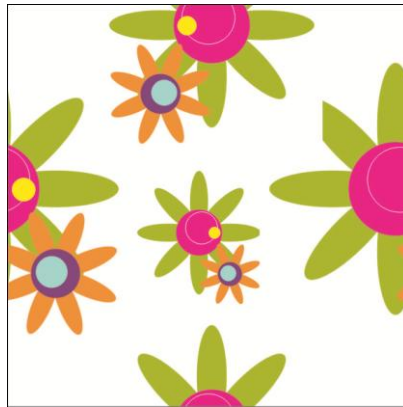


Figura 19 – Exemplo de Módulo.

- Rapport – Do francês *rapport*, do inglês *repeat*, significando repetição do módulo nos dois sentidos, horizontal e vertical, de modo contínuo.

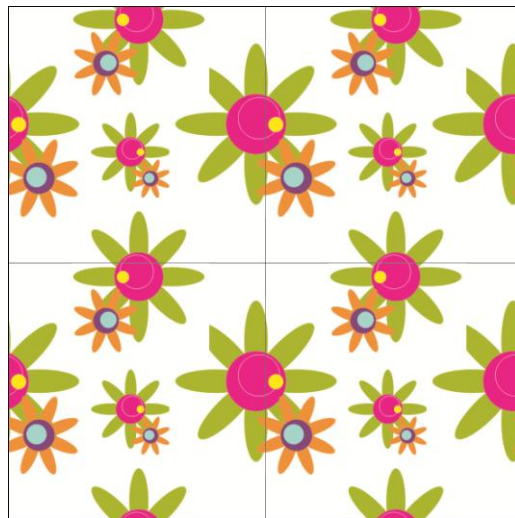


Figura 20 – Exemplo de Rapport.

- Repetições – além dos elementos conhecidos da linguagem visual como o ponto, a linha, a forma, textura, cor, direção, o designer de estampa precisa ter o domínio e controle do elemento de repetição. Há alguns tipos de simetrias no processo de elaboração de uma estampa, entre eles o translação, a rotação, a reflexão, a inversão e a dilatação.

Translação – O módulo, mantendo seu tamanho e direção originais, desloca-se uma determinada distância ao longo de um eixo dado.

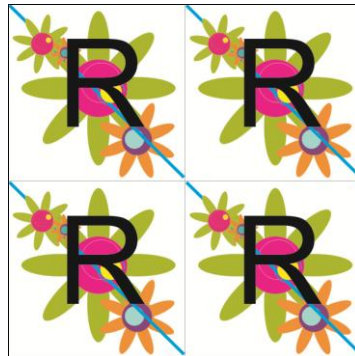


Figura 21 – Translação.

Rotação – O módulo, mantendo seu tamanho original, desloca-se de forma radial ao redor de um ponto. Pode ser horário ou anti-horário.

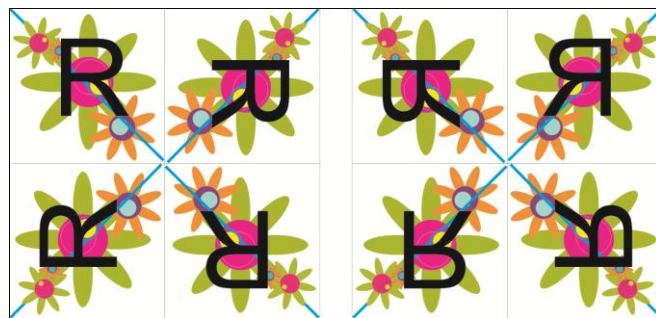


Figura 22 – Rotação.

Reflexão – O módulo, mantendo seu tamanho original, é espelhado em relação a um eixo dado, ou em relação a ambos.

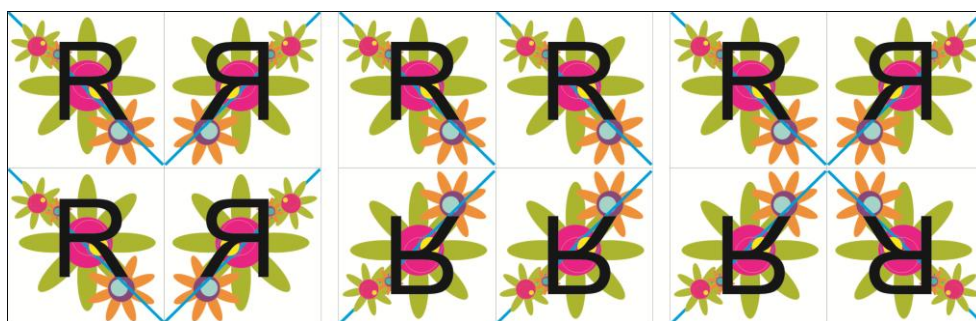


Figura 23 – Reflexão.



Inversão – O módulo mantém seu tamanho e sua direção original, mas muda de sentido. Equivale a duas reflexões ortogonais.

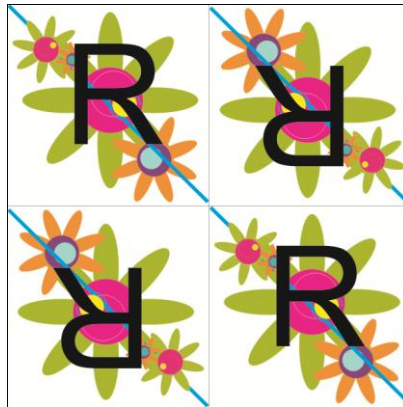


Figura 24 – Inversão.

Dilatação – O módulo tem seu tamanho original ampliado ou reduzido segundo uma lei determinada, sem alteração de suas proporções.

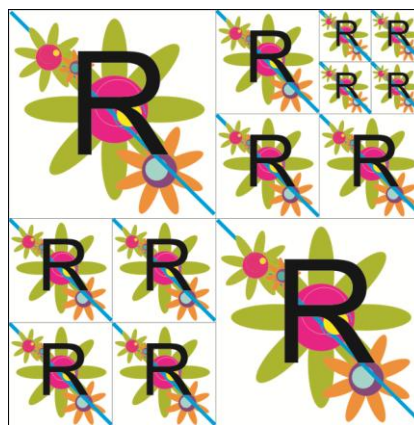


Figura 25 – Dilatação.

A repetição de unidades de forma geralmente transmite uma sensação imediata de harmonia. Cada unidade de forma repetida é como uma batida de algum tipo de ritmo. Quando as unidades de forma são utilizadas em tamanho maior e número menor, o desenho pode parecer simples e evidente. Quando são infinitamente pequenas e em grande número, o desenho pode parecer uma porção de textura uniforme, composto de elementos diminutos (WONG, 1998, p.51).

## 2. TOY ART

Abstraída da sua função lúdica, a *Toy Art* é um brinquedo feito para não brincar, dirigido primeiramente para adultos com o intuito de fazer uma coleção e/ou decorar com tais objetos, porém o gosto pelos bonecos se fez querer por todas as idades, assim dito por Vartanian (2006) que:

a Toy Art é essencialmente brinquedos feitos para todas as idades com o intuito de colecionar. São projetados, manufaturados, produzidos e até mesmo distribuídos por artistas ou designers. As quantidades produzidas são pequenas, o que faz o seu valor ser elevado (VARTANIAN, 2006, p.06).

No final do século XIX e início do XX ocorreu a fabricação de brinquedos em larga escala, onde novos materiais são utilizados, tais como a madeira, a cera, o plástico. Isso foi de suma importância para o uso industrial. Pode-se considerar que os anos 50 foi a década mais produtiva na evolução de artefatos para crianças, sobretudo com o uso do plástico, considerado um novo material explorado na indústria. Com a invenção da boneca Barbie e do Lego<sup>1</sup> se dá uma grande revolução que excedeu os limites da indústria dos brinquedos e iniciou uma indústria paralela (ABIAN, 2006). Antes da industrialização e produção, qualquer coisa podia ser um brinquedo porque o que prevaleceria era a ludicidade em si. Abian (2006, p.31) afirma que “durante as primeiras décadas do século XX, especialistas reconheceram que os brinquedos são pedagógicos e que jogando também se aprende”.

Os bonecos e os jogos fizeram parte da nossa infância e fazem parte de nossa história mais recente, e, devido à tendência dos “*Designers Toys*” e de colecionadores, estão em nossa vida adulta. Bou (2009, p.9) pergunta: “quem quando criança não teve um boneco ou um jogo favorito? Um companheiro de aventuras com o qual nos divertíamos por horas?”

O conceito de “brinquedos colecionáveis” é antigo, mas foi com a ascensão do design na produção de objetos vindos do design gráfico, das histórias em quadrinho

---

<sup>1</sup>Jogo com peças que se encaixam, permitindo inúmeras combinações, tem este nome porque seu inventor deu a sua empresa o nome de LEGO, juntando as primeiras letras das palavras Leg Godt que significavam “boa brincadeira” (MUSEU DOS BRINQUEDOS, 2010).

<sup>2</sup> Termo usado também para definir a Toy Art.

e outros, é que os brinquedos invadiram o mercado, com novas interpretações e estilos, distanciando-os daqueles de antigamente.

Os brinquedos considerados objetos artísticos são, por seu desenho e por sua condição de serem quase únicos, reforçando-se o caráter de exclusividade. Considerada entre as últimas tendências, a *Toy Art* pode gerar peças que se dirigem às várias áreas do design, incluindo jogos de construção que põem em manifesto paradigmas da arquitetura, da arte e do design.

[...] os brinquedos são expressões e transmissores de nossos sonhos mais intensos, sejam de destruição ou construção, de competência ou cooperação, de inteligências analíticas ou emocionais, [...] os brinquedos são reflexos da identidade cultural dentro da qual estão imersos (ABIAN, 2006, p.52).

Dentro da sua natureza tem cores variadas e seus personagens podem ser de todos os tipos imagináveis, infantis, cômicos, sérios, aterrorizadores, a *Toy Art* é um universo novo na arte contemporânea, um movimento que está em constante crescimento. Já existem no mundo várias lojas vendendo séries de brinquedos criados por grafiteiros, ilustradores e artistas. A temática adulta, o uso de materiais alternativos e interpretações artísticas são aspectos que diferem um *Toy Art* de um brinquedo infantil comum. Ela possui uma linguagem visual diferente, tais como coelhos assassinos, bonequinhas erotizadas, interpretações de personagens de filmes ou de bandas de rock, além de todo tipo de adaptação pessoal que seja possível.

“Os criadores de *Toy Art* provêm do desenho gráfico, da ilustração, da *street art* e utilizam todo tipo de material para criar estas peças dignas de colecionismo” (BOU, 2009, p.1). Algumas das matérias primas comuns são o vinil e o plástico, mas também podendo encontrar peças feitas em papel, tecido, resina, metal, cerâmica, pelúcia, madeira.

## **2.1. Contexto histórico**

Ao buscar antecedentes dessa tendência pode-se situar um ponto inicial em meados dos anos 90 quando Michael Lau e Eric So, em Hong Kong, convidados a participar de uma feira de brinquedos do país, apresentaram “G.I. Joe” com roupas urbanas,

em vez de uniformes do exército e cabeças de outros personagens (Figura 18), sendo assim os bonecos foram personalizados, sofrendo intervenções da moda do *hip hop*. A iniciativa, que teve grande sucesso entre o público da feira, foi seguida por outros designers e estilistas devido ao êxito e interesse em expressar novas linguagens, o que deu origem à *Toy Art* (LAU, 2002).



Figura 26 – “Comandos em Ação” versão original e com roupas urbanas, de Michael Lau,1998. Fonte: Michael Lau Art, 2011.

A “euforia” que começou em Hong Kong e no Japão, logo se disseminou pela Europa e EUA. Como primeiros expoentes deste movimento, podemos citar: Michael Lau e Eric So (Hong Kong), Devilrobots (Japão), Tilt (França), Frank Kozik, Joe Ledbetter e Tristan Eaton (EUA). Lentamente a tendência dos bonecos customizados ou desenhados por artistas ou designers levou o Brasil também a aderir a esta febre (TOMAZ, 2006, p. 90).

Conforme relata Bou(2009) seu início ocorrido no Japão, justamente onde a estética do lúdico e do fantasioso não é restrita às crianças, vide o exemplo do Mangá<sup>3</sup>, história em quadrinhos típicos do país, que é um dos elementos culturais mais

---

<sup>3</sup> Histórias em quadrinhos japonesas.

consumidos, mesmo pelos adultos. Os desenhos unidos à cultura pop contemporânea foram as principais inspirações para a *Toy Art*, que mistura design e diversão, logo são brinquedos que fogem dos padrões já estabelecidos pelas indústrias.

A popularização se deu mais rápido quando artistas como Michael Lau, Paul Chen e Eric So criaram personagens em forma de bonequinhos. E as fábricas de *streetwear* (Figura 27) também contratavam outros artistas plásticos para criarem bonequinhos de personagens da sua grife para ornamentar suas lojas e atrair clientes. O intuito era divulgar as marcas, porém as pessoas passavam a gostar dos bonecos e queriam comprá-los (CHEN, 2009).



Figura 27 – Estilo Streetwear.

Fonte: The Bigswitch

Alguns modelos são bastante caros e apesar do carisma e das cores fortes, são voltados para o público adulto. Esses “brinquedinhos” também são chamados de <sup>4</sup>*Designer Toys*. Colecionadores de objetos de design e/ou bonecos ou o mais simples mortal aderem à tentação de ter um *toy*. Estes bonecos portam um evidente valor estético independente de constituírem merchandising ou de terem uma referência histórica.

Por estarem relacionados com o design e as artes visuais, leva em sua origem a importância da obra de arte, contudo tendo uma relação mercadológica. É

---

<sup>4</sup> Outra denominação para *Toy Art*.

importante levar em conta que estes bonecos são produzidos em séries limitadas e não são produzidos em grande escala. Podem ser raros, colecionáveis ou até mesmo existe o caso de bonecos ou brinquedos que sofrem algum tipo de alteração ou interferência, ou seja, são customizados de forma a se tornarem exclusivos; tais bonecos que sofrem intervenções por parte de designers ou artistas recriam uma aura de irreproduzibilidade. Reconhecemos que os objetos cotidianos são em efeito os objetos de uma paixão, da propriedade privada em que a afetividade não se dá em nada para as demais paixões humanas, uma “idolatração” cotidiana que não é menos intensa que as demais.

## 2.2. Tipos e materiais de Toys e as Linhas Colecionáveis

Entre os tipos de materiais possíveis para elaboração de um toy estão: o tecido (Figura 27), a resina (Figura 28), o vinil (Figura 29), a pelúcia (Figura 30), a madeira (Figura 31), o trico (Figura 32), o papel (Figura 33) e a cerâmica (Figura 34).

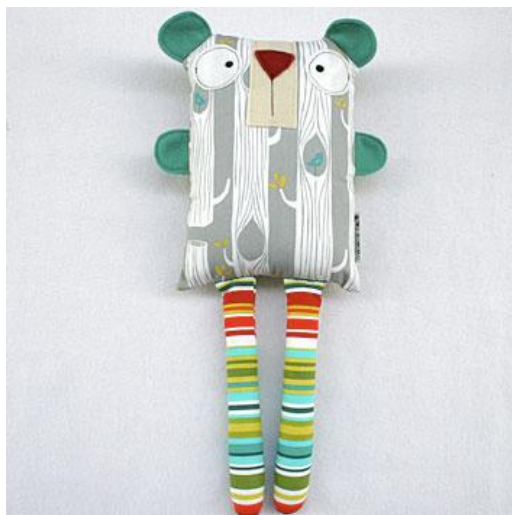


Figura 28 – Toy feitos em tecido da Madame Trap.  
Fonte: Madame Trapo, 2010.



Figura 29 – Malter & Lupaulo, Toy em resina, criado pela artista Iara Iguti.  
Fonte: Aletp, 2010.



Figura 30 – Bicudo, Toy art em Vinil de Rui Amaral.  
Fonte: Artbr, 2010.



Figura 31 – Sandy da Tokidoki, Boneca de Pelúcia.  
Fonte: Babble, 2010.



Figura 32 – Toys esculpidos em madeira pelo artista Mr. Nick.  
Fonte: Design de Moveis, 2010.



Figura 33 – Toy feito em Tricot, criado por Tado.  
Fonte: Bou, 2009.



Figura 34 – Toy em papel, criado por Gloo Man.  
Fonte: Toys Blog, 2010.





Figura 35 – Toys feitos de cerâmica, de Joelson Bugila.  
Fonte: Fotolog Toys, 2010.

Dentro de diferentes linhas colecionáveis existentes citam-se alguns exemplos de bonecos:

- Paper Toys - São impressos em papel de alta gramatura a fim que dê sustentação depois de montado.



Figura 36 – Toy Art de Personagens Famosos.  
Fonte: Arquitetônico/UFSC, 2010.

- Blind Box - São caixas (contendo um toy) lacradas a qual o adquiridor não tem a opção de escolha do modelo, cor ou formato;



Figura 37 – Toys em vinil sortidos da Tokidoki.  
Fonte: Campo Minado, 2010.

- Open Box - Neste caso o comprador poderá escolher o *toy* que estará dentro da caixa.



Figura 38 – Toys sortidos.  
Fonte: Campo Minado, 2010.

- Dunnys - Possuem um formato único.



Figura 39 – Bonecos em vinil customizados.  
Fonte: Kidrobot, 2010.

- Blythes - Boneca *vintage* que chama mais a atenção dos fashionistas do que a Barbie.



Figura 40 – Bonecas Blythes, 2010.  
Fonte: Justlia, 2010.

- DIY - “Do It Yourself” ou "faça você mesmo", geralmente brancos, sem desenho algum. Usam-se tintas, canetas especiais, tecidos, acessórios, etc.



Figura 41 – Bonecos em Branco.  
Fonte: Fixins, 2010.

- Custons - São toys que sofrem modificações a fim de que se obtenha um design único.



Figura 42 – Toys que tiveram alterações.  
Fonte: Campo Minado, 2010.

### 2.3. A Toy Art sob outras visões de artistas e designers.

Conforme afirma Fascioni (2008) a tendência virou um mercado altamente rentável para todo o Oriente, o que acabou por influenciar os setores econômicos de entretenimento de países como Tailândia, Cingapura e China, onde finalmente a idéia do *Designer Toy* foi apresentada ao mundo.

Na opinião mais crítica da jornalista Nina Lemos, *Toy Art* é a nova mania entre os adultos “endinheirados” e “descolados” de todo o mundo (Revista TPM, 2010). Trata-

se de brinquedos que são colecionados com obstinação por pessoas de mais de 30 anos.

No conceito do artista gráfico Motomichi, a *Urban Vinyl* é uma grande mídia que os artistas podem explorar. É uma indústria e quem for dedicado o suficiente pode viver disso. Já o designer Unkl crê que fazer bonecos que as outras pessoas amem é recompensador. Ele diz que se pode ganhar algum dinheiro, mas é algo que deve ser feito por que se gosta, não para ficar rico.

Os personagens têm a identidade do seu próprio criador. O design de personagens é algo tão variado e amplo que o processo de criação e suas particularidades nunca são os mesmos para todo mundo (PIMENTEL, 2006, p.31).

Segundo Bou (2009), **Jon Burgerman** é um artista inglês que se dedica a desenhar, pintar quadros e outras coisas. Tem trabalhado para muitas empresas importantes do mundo e expõe sua arte internacionalmente. Para ele, os *toys* são personagens que são extraídos de uma página para nosso mundo a fim de interagirem conosco. Bou afirma que para Jon os bonecos nos incentivam a brincar e criar nossas próprias histórias, explorando as possibilidades da nossa imaginação quando se une à imaginação de outra pessoa.



Figura 43 – “Os Heróis de *Burgertown*”.  
Fonte: Jon Burgerman, 2010.

**Simone Legno** é o designer da **Tokidoki**. Sempre gostou de brinquedos. Criar, desenhar e fabricar o instiga. Para Simone é um sentimento maravilhoso ver e poder tocar em seus objetos idealizados (BOU, 2009, p.24).



Figura 44 – “Cactus Pups”.  
Fonte: Tokidoki, 2010.

Americano **Marshall Alexander** se encantou pelas cores, por poder desenhar seus próprios bonecos e colecioná-los. Muitos de seus trabalhos são inspirados na cultura pop (BOU, 2009, p.78). A popularidade dos *designers toys* nos últimos anos permite seguir desfrutando de brinquedos como adulto, colecionando, procurando por modelos exclusivos em lojas e incluem as galerias. Os *papertoys* não servem somente como suporte para seus desenhos, mas para que faça parte de uma comunidade de amantes de *toys* muito ativa e que comemora a oportunidade de compartilhar suas criações com outros fãs de bonecos de todo o mundo.

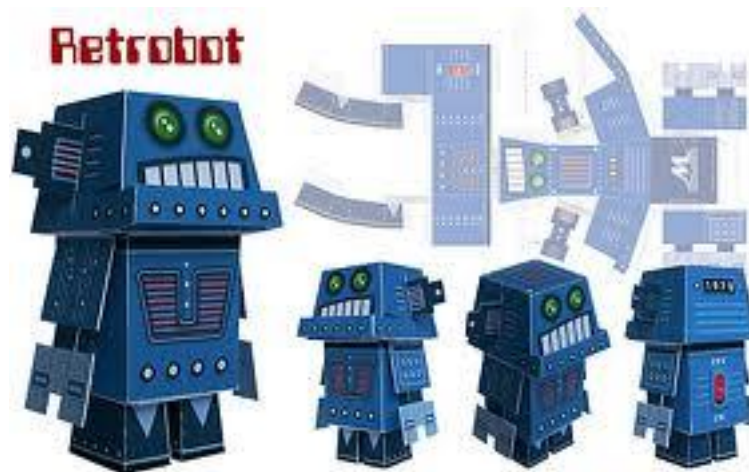


Figura 45 – *Paper Toy*.  
Fonte: Marshall Alexander, 2010.

Conforme Bou (2009) **Hello, Brute** é representado por **Jon Knox**, um artista que vive em São Francisco/EUA, e seu elenco de personagens está formado somente por meninos. Segundo o artista, os *toys* lhe fazem companhia. A obra de Jon já foi exposta por todo o mundo, incluindo exposições individuais em Chicago e Seattle. Seu ultimo projeto consiste em uma série de bonecos de resina produzidos artesanalmente em quantidades muito limitadas.



Figura 46 – *Brute Toy/Jake Custons*, resina, 2009.  
Fonte: Jon Knox Studio, 2010.

Americana de Santa Barbara, Anna Chambers descobriu sua paixão pelo desenho e pela costura. Formou-se na universidade de Los Angeles e ali aprendeu o que seria seu ofício na indústria da animação. Atualmente realiza desenhos para seu trabalho e nas horas de folga cria e produz personagens de pelúcia. Entusiasma-se pela idéia

de fazer algo criativo, elaborando desde o desenho, a seleção dos tecidos até o produto final.



Figura 47 – Brinquedos/bichos de pelúcia, 2010.  
Fonte: Anna Chambers, 2010.

Na busca por novas formas de expressão os Toy Arts se tornaram uma mídia em três dimensões em que cada artista ou designer desenvolve sua arte, o propagando e fazendo tornar-se uma espécie de manifestação contemporânea.

A temática de um brinquedo é geralmente infantil, baseada em bichinhos, personagens famosos, de desenhos animados ou super-heróis. Os temas dos toys são diferentes, como mencionados anteriormente, as características dos personagens escolhidas para este projeto foram as que mais se encaixavam com o público escolhido que são os meigos, os engraçados, os cômicos, etc.

### **3. VESTUÁRIO INFANTIL**

O vestuário é tudo o que nos serve para cobrir qualquer parte do corpo, é um conjunto formado pelas peças que compõem o traje e por acessórios que servem para fixá-lo ou complementá-lo (NACIF, 2007).

As considerações de entendimento do usuário como clareza no manuseio, consistência, priorização da funcionalidade e das informações foram sendo inseridas, gradativamente, na elaboração de um produto do vestuário infantil, especialmente no processo de modelagem de uma peça, bem como o tipo de tecido utilizado com modelagem, cores, formas, design, para que o produto do vestuário atenda os objetivos propostos e a satisfação que é o nível de conforto e o grau de aceitação por parte do usuário. Os pais têm preferência por roupas que dêem segurança, durabilidade e versatilidade. As roupas têm evoluído para cumprir uma série de requisitos práticos e de proteção (JONES, 2005).

As estampas fazem parte da vestimenta infantil, caracterizando esse público por seus temas e cores. As possibilidades são muitas, as estampas são o ponto forte das coleções e enchem de cores as peças que se tornam mais interessantes quando são coordenados. A roupa infantil se inspira na moda adulta, porém, é essencial que as peças das crianças tenham um toque infantil para preservar os valores da infância, que deve ser mantido pelo maior tempo possível.

#### **3.1. Breve Histórico**

Nos séculos passados, ao nascerem, os bebês eram enrolados em faixa de tecidos, o que limitava a sua mobilidade e as trocas de roupa. Da cabeça aos pés eles eram totalmente envoltos em faixas que mantinham o corpo aquecido e davam sustentação à coluna. De um a cinco anos de idade, usavam túnicas simples, de cor única (preta, vermelha ou marrom), com fendas laterais para facilitar o movimento das pernas, sem distinção entre menino e menina. Di Marco (2006) ainda afirma que da simples túnica quase monástica, passou-se a um modelo mais produzido, totalmente abotoado. Dos quatro aos sete anos, o vestuário infantil era semelhante



ao de adultos, reproduzindo em miniatura a moda masculina e feminina que, no decorrer dos séculos, acompanhou as mudanças políticas e os hábitos da época, com grandes volumes e excesso de tecidos e aviamentos. Isso, para a criança, limitava seus movimentos necessários para realizar atividades como correr, andar, pular e saltar.

A criança era submetida a usar roupas carregadas de símbolos, com a mesma aparência da vestimenta de seus pais, forçando-a permanecer comportada nos espaços que lhe eram destinados. No final de 1500, foi criada a saia unissex longa, corpete e avental branco bordado para as meninas e meninos, moda que perdurou até meados de 1750.

Conforme constata Áries (1981) a indiferença que existiu até o século XIII, pelas características próprias da infância, não aparece apenas no mundo das imagens: o traje da época comprovava que a infância era pouco particularizada, fases como a infância, adolescência, juventude e adulta eram específicos. A partir do século XVI, os trajes foram diferenciados somente para os meninos, passando a se vestirem com roupas iguais às meninas (saia, vestido e avental), e estas continuavam a usar roupas de mulheres adultas, desde que deixavam os cueiros<sup>5</sup>. As crianças não tinham diversões diferenciadas e temas que hoje, considerados “proibidos” para as crianças, como sexo, não encontrava objeção, não havia também preocupação com a marcação da idade, elas não eram pensadas como criaturas inocentes. Essa situação começou a modificar-se aos poucos no século XVII (NACIF, 2007, pg.27).

Para Di Marco (2006) foi a partir do século XVIII, as roupas se tornaram mais leves e com uma conotação infantil. Filósofos, com vistas à construção de uma nova sociedade, revelam que o amor maternal e a integração da criança na família eram essenciais. O costume de vestir os pequenos com vestidos ou saiotes, sem qualquer distinção de sexo, manteve-se até os primeiros anos de 1800.

---

<sup>5</sup> Pedaçõs de tecido em tamanho suficiente para enrolar o bebê.



Figura 48 – Príncipe Felipe Próspero, 1659.  
Fonte: Museum Kunsthistorisches, 2010.

Jean Jacques Rousseau, um estudioso da pedagogia, colocava a questão da mobilidade e das cores para a roupa infantil como de fundamental importância para seu desenvolvimento, sendo este inclusive um dos itens de seu método de ensino muito difundido e defendido. Com o auxílio de educadores, médicos e filósofos que as crianças maiores ganhassem trajes um pouco mais apropriados para si. Este aval de tão respeitado representante da sociedade pensante europeia, abriu espaço para que a moda infantil evoluísse de maneira menos lenta a partir de então. Este movimento influenciou a adoção de tecidos leves e cores menos intensa, eliminando as armações das saias. As crianças maiores ganharam trajes um pouco mais apropriados para si. Foi o início de uma preocupação no sentido de usabilidade com o produto do vestuário infantil. Com o passar do tempo três tipos de roupas foram designadas como símbolos da moda infantil:

- Marinheiro - paletó azul com uma grande gola branca e quadrada enfeitada de ancoras ou galões militares, estilo usado por ambos os sexos com a diferença das saias com pregas para meninas, tema inspirado na roupa de cruzeiro do príncipe Edward.
- Pequeno Lord - calças até o joelho, casaca, gola e pulsos de renda.
- Roupa “Eton” - calças compridas e paletó curto na cintura, moda inspirada no aristocrático colégio Eton, da Inglaterra.

O vestuário infantil até o século XX não levava em consideração nenhum princípio de usabilidade (DI MARCO, 2006). Segundo Tambini (1999) foi só a partir do século XX que a temática das roupas mais confortáveis, leves e práticas para as crianças foi definitivamente levadas a sério, quando as roupas passaram a serem produzidas por segmento: esporte, passeio, festa.

### **3.2. O vestuário infantil na atualidade**

A partir da segunda metade do século XX, a adoção de um vestuário próprio da infância se tornou geral em todas as classes, marca uma data muito significativa na formação do sentimento da infância, esse sentimento que faz das crianças uma sociedade separada da dos adultos (GONÇALVES; FILHO, 2007, p.107).

A mescla de diferentes padronagens e as cores fortes fazem a diferença entre a indumentária infantil antiga e a atual, não existia conceito de moda no vestuário infantil e as coleções não se repetiam. As cores usadas no vestuário infantil mudaram nos últimos anos, bem como as estampas. Hoje as roupas são muito mais coloridas com formas amplas, com estampas que vão desde os florais e estampas de coração, esportes radicais, além das listras e poás, até a fuga da realidade que vem sendo cada vez mais adotada no vestuário dos pequenos como os elementos lúdicos e os do imaginário fazendo parte da ornamentação dos tecidos. Além de cores mais vibrantes, alegres, que representam a própria infância, as roupas são feitas com estilo, sem deixar de lado o conforto.

O segmento de roupa infantil vem apresentando um rápido crescimento, hoje as empresas pressionadas por estes consumidores e por reconhecerem a necessidade de apresentar a cada estação um produto inovador que surpreenda o seu público alvo, buscam adicionar valores estéticos ao vestuário infantil. As crianças são consumidores indiretos, ao descobrirem coisas que lhes chame a atenção, seja pelo modelo, cor, acessórios ou desenho, exigem e conduzem os pais a aderir e satisfazer as suas vontades, ainda que a criança tenha essa liberdade de fazer suas próprias escolhas, os pais é que influenciam nas suas decisões de compra.

A inovação é sempre o que as empresas do setor buscam para atender os exigentes usuários. Cores, estampas e padronagens são sempre o que ditam a moda de qualquer segmento, deste modo cada empresa desenvolve as suas paletas e coleções, ocasionalmente seguindo tendências, sejam elas globais ou locais e assim procurando diferenciar umas das outras trazendo exclusividade e originalidade.



Figura 49 – Roupas Infantis.  
Fonte: JoanaJoão, 2011.



Figura 50 – Roupas Infantis.  
Fonte: PUC, 2011.



Figura 51 – Roupas Infantis.  
Fonte: Carinhoso, 2011.



Figura 52 – Roupas Infantis.  
Fonte: Ronaldo Fraga para Filhotes, 2011.

Se a roupa da criança imitava a moda do adulto em séculos passados, hoje elas estão cada vez mais vestidas para serem parecidas com eles. Atualmente a moda

infantil tem sido bastante voltada às tendências mostradas para o público adulto. A diferença é que ela é adaptada para a realidade dos pequenos que, por vezes, está vinculando a vários tipos de personagens como heróis e princesas, monstros e ursinhos.

Ela (a criança) não é um “adulto em miniatura”, ou alguém que treina para vida adulta. É entender, que onde quer que ela esteja, ela interage ativamente com o adulto e outras crianças, com o mundo, sendo parte importante na consolidação dos papéis que assume e de suas relações. (COHN, 2005, p.28).

A presença de estampas e desenhos, motivos e cores diversas é constante em vários segmentos da indústria textil, porém estes requisitos fazem o vestuário para crianças se diferenciar das roupas para os adultos. Embora as crianças tenham seu vestuário específico, percebe-se que existe o interesse pelas roupas que são destinadas aos adultos. O importante é que a criança não perca suas características, tendo o elemento lúdico como fator para criar esse elo entre a criança e a roupa.

## 4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A partir da identificação do problema se estabelece o ponto de partida e a motivação para o processo. Numa primeira fase é importante recolher todas as informações possíveis para o desenvolvimento do projeto como: a **pesquisa bibliográfica e coleta de dados**, a **definição do problema e lista de requisitos**, a **geração de alternativas**, as **experimentações**, a **elaboração dos projetos de estamparia**, o **desenvolvimento dos desenhos e personagens**, a **estamparia digital** são etapas de investigação no estudo.

### 4.1. Pesquisa bibliográfica e coleta de dados

O levantamento de informações se deu através de pesquisa bibliográfica e busca na Internet, formando um banco de dados e imagens a fim de uma aproximação com o tema escolhido, referencial para as estampas, bem como acerca do design de superfície, da estamparia e do vestuário infantil. A análise do material bibliográfico foi importante para complementar o referencial teórico assim como o imagético para o desenvolvimento dos desenhos/esboços.

### 4.2. Definição do Problema e Lista de Requisitos

O foco deste projeto é desenvolver uma coleção de estampas com base nos desenhos inspirados pelas manifestações da *Toy Art* a serem aplicadas no vestuário infantil.

Para sua viabilização deste projeto foram estabelecidos alguns requisitos listados a seguir:

- Desenvolvimento de personagens usando algumas características do referencial que mais se ajuste ao público alvo;
- Criação de estampas e o uso de cores que sejam atrativas e adequadas ao infantil;

- A escala dos desenhos conforme as peças a serem confeccionadas;
- Impressão nos tecidos que possibilite um número ilimitado de cores e que não tenha o emprego de produtos tóxicos;
- Uso de tecidos que sejam confortáveis, que se ajustem a qualquer tipo de peça de vestuário (camisetas, bermudas, vestidos) e que tenham qualidades táteis tendo em vista a confortabilidade;

### 4.3. Geração de alternativas

Depois de analisar o material imagético coletado e selecionado, partiu-se para a criação de esboços e formatos a partir destes referenciais. Posteriormente estes primeiros desenhos foram desenvolvidos através da técnica da colagem manual, com papéis coloridos que foram previamente selecionados por suas cores, fazendo uma combinação entre elas, prevendo (no que diz respeito à cor) os *layouts* finais. Após a construção dos personagens, partiu-se para a digitalização dos estudos gerados, que em seguida foram novamente trabalhados, porém de forma digital através dos programas gráficos (*software*), formando-se então, os módulos ou *rapports* com intenção de se obter as redes a fim de formar as estampas.

Para uma melhor compreensão das etapas, foram estabelecidos os seguintes passos:

- Pesquisa imagética e bibliográfica sobre a temática (*Toy Art*);
- Separação das imagens usadas nas referências de cada personagem para construção de painel semântico, apontando cores e formas para melhor orientação na construção dos desenhos;
- Estudo para geração de formatos dos bonecos explorando materiais para colagem manual (papel colorido, tesoura e cola);
- Escaneamento dos formatos (*toys* no papel) e o uso do computador como ferramenta;
- Organização e reorganização desses bonecos através de *softwares* gráficos a fim de estabelecer os módulos, *rapport* e redes;
- Geração de estampas coordenadas e composés a partir das estampas principais;
- Estampagem de tecidos com técnicas distintas: a serigrafia manual, a estamperia digital e a estampagem por termo-transferência;



- Impressão sobre tecidos previamente escolhidos

#### 4.4. Elaboração dos projetos de estampa

O desenvolvimento dos *layouts* se produziu através de cores e formatos inspirados por uma gama de imagens coletadas através de uma pesquisa sobre o referencial. Na composição dos projetos, a partir das manifestações da *Toy Art*, teve-se a preocupação em possibilitar um maior detalhamento para estampa tendo em vista os meios utilizados (manual e digital) na concepção da transmissão destas idéias para o tecido. Foram desenvolvidos inicialmente quinze desenhos/personagens diferentes, em seguida selecionados alguns deles para a aplicação.

Para a criação das imagens que farão parte de uma coleção, os princípios de estilo, serão sintetizados em referências de linguagem visual, inseridas naquilo que é normalmente denominado como **tema** (ou referência estética), o qual servirá como fio condutor de integração e harmonia do conjunto de produtos que são lançados simultaneamente (SANCHES, 2006). Alguns aspectos que foram considerados neste processo:

- Painel Semântico - Uma das etapas para a criação dos formatos para composição dos módulos/rapport e a extração de cores e elementos visuais do painel semântico. Este é uma opção para de certa forma organizar as imagens que tenham aparências similares.
- Público Alvo - O comportamento das crianças de diferentes classes sociais é igualmente influenciável pelos meios de comunicação. A criança atual emite livremente suas opiniões e sentimentos. Durante o processo de criação teve-se o interesse de que existisse por parte deste público uma certa afetividade em relação aos personagens. A cor é muito importante na hora de se desenvolver um projeto de estampa, pois, como afirma Rubim (2005), é um elemento determinante da atração ou repulsa do objeto pelo espectador. Uma aproximação em outra investigação sobre a estampa têxtil para o público infantil foi o impulso inicial para esta nova pesquisa, porém com uma abordagem diferente.

- Cores - As cores são visualmente importantes na confecção dos motivos de estamparia têxtil, elas trabalham como um atrativo para os olhos. As roupas de criança tem tudo a ver com muitas cores, estampas coloridas e alegres, não existem limitações pois refletem bem a animação remetendo a ludicidade. Já há algum tempo a cartela de cores evoluiu do rosa para menina e azul para menino. Hoje as roupas são confeccionadas com cores mais extravagantes e modernas como laranja, verde-maçã, safári, marrom, cru, marinho, abacate, pitanga, sem deixar de lado o uso das cores clássicas. O interessante é que muitas delas podem ser unisex e deixam as crianças com um visual atual (DABUS, 2011). Todos os personagens criados tiveram suas paletas de cores escolhidas buscando uma harmonia entre matizes e tons.
- Aplicação – peças de roupa do vestuário feminino e masculino infantil, incluindo: vestidos, shorts, pijamas, saia, bermuda, capa, entre outros. Teve-se a preocupação de selecionar tecidos confortáveis e que oferecessem comodidade às crianças.

#### **4.5. Experimentações**

A experimentação e o desenvolvimento de um conceito através do método de ensaio e erro são parte essencial do processo criativo (BOWLES, 2009).

Alguns testes foram feitos a fim de que se chegasse numa melhor solução para o projeto final.

- Realização de testes de impressão em serigrafia a quadros (modo manual);
- Teste de cor com impressão digital sobre tecido (algodão);
- Impressão sobre couro;
- Impressão mudando a escala dos motivos/formatos;
- Impressão com transfer sublimático sobre tecidos sintéticos;

Observando os resultados das experimentações, percebeu-se que a serigrafia é um método de impressão limitado no que diz respeito aos detalhes do desenho e a possibilidade de ter uma infinidade de cores e tons.



Figura 53 – Impressão Serigráfica.  
Fonte: Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro, 2011.

No decorrer destes testes, para fazer a impressão serigráfica foram aplicados alguns tipos de tintas, como a tinta específica para silk-screen em algodão, o *clear*. Também foi usada outro tipo (qualidade) de tinta a qual é conhecida como “Mix Hidrocobertura”, que serve para qualquer tipo de tecido, no caso dos tecidos utilizados (algodão e poliéster). A estampagem dos desenhos sobre os tecidos foi feita no Pólo Têxtil, no Laboratório de Estamparia do Curso de Especialização do Centro de Artes e Letras.



Figura 54 – Testes com Impressão Serigráfica.

Com relação ao suporte, a partir de uma pesquisa em lojas especializadas em tecidos na cidade de Santa Maria, foram adquiridos alguns tipos de tecidos, os mais procurados no mercado para o devido fim, ou seja, próprios para aplicação das estampas, em roupas para crianças, entre eles o algodão e o poliéster. Uma peça de roupa pode diferenciar-se das outras seja pela modelagem, cores ou estampa, entre outros, todas estas características podem influenciar na decisão de compra. A estampa de uma peça, através dos seus desenhos, informa aos consumidores o tipo de público que deseja atingir, neste caso, o público alvo é o infantil.

Inicialmente, os testes sobre o algodão foram impressos em uma gráfica da cidade de Santa Maria. A empresa fez uma adaptação na impressora que seria para superfícies sintéticas (tecido, lona, vinil, vidro), a fim de se obter o mesmo resultado destas. O resultado não foi satisfatório, pois a tinta penetra nas fibras do tecido de algodão (branco) se fundindo e dando aspecto de esbranquiçado (conforme Figura 54). A forma de obter a cor mais próxima do *layout* original é aumentando a saturação das cores.



Figura 55 – Impressão Digital sobre Algodão.

Porém, não se chegou ao resultado esperado no tecido, mas quando impresso sobre o couro, courino ou napa, a tinta não penetra, pois não há trama de fibras, logo a cor fica como no projeto original. Tendo em vista a compreensão de que o vestuário é toda peça que serve para cobrir parte do corpo, teve-se a intenção de imprimir nos diferentes tipos de materiais, como tecidos de fibras naturais, poliéster e couro, esses últimos podendo compor acessórios que complementam as peças de roupa.



Figura 56 – Impressão sobre Couro.

A partir da sugestão da banca durante a pré-defesa de monografia, a reflexão sobre a escala das imagens, a fim de valorizar os personagens, foi de grande valia, o que

foi observado com o aumento das proporções dos desenhos no momento da impressão.

Para a execução dos protótipos, a estampagem dos tecidos foi feita em diferentes empresas, em Santa Maria, na fase de testes; após, foram feitas as impressões nos tecidos de algodão e em tecidos sintéticos (poliéster), em São Paulo.

#### 4.6. Estamparia digital

Impressão realizada diretamente a partir de arquivos digitais, sem a necessidade de confecção de fotolitos e provas de impressão, por meio de tecnologias próprias. Este tipo de impressão é feita sobre o tecido como se fosse uma impressora fotográfica (jato de tinta). Considerado um dos métodos de estampagem mais recente, com pouco domínio técnico, a máquina DPM (*Digital Printing Machine*) é conectada a um computador o qual determina os comandos (NOGUEIRA, 2010, pg. 43).

O termo digital surgiu a partir do desenvolvimento das imagens que são expedidas para a gravação/impressão através de softwares que as digitalizam. A estampa digital permite ao design têxtil trabalhar diretamente do computador para o tecido, sem desenhar no papel. É possível criar imagens de alta definição e imprimir muitas cores sem a necessidade de telas numerosas. Além disso, infinitas camadas e complexas imagens tridimensionais podem ser inseridas em uma estampa [...]. (UDALE, 2009).



Figura 57 – Impressora de estamparia digital.  
Fonte: IMAH, 2011.

O uso da estampa digital leva vantagens em relação à outras técnicas (as manuais), pois permite o uso infinito de cores e formatos.

Neste contexto, optou-se pela **estamparia digital através de transfer sublimático**, que é realizada de forma indireta, onde os desenhos são impressos primeiramente em um papel especial, e, após, passados para o suporte através do calor, que dilata a trama do tecido e libera a tinta do papel, transferindo a imagem.

Conforme Bowles (2009) a fibra do tecido sintético se expande na calor da calandra (máquina específica para transferência de papel), enquanto o corante passa para o tecido por sublimação. Depois desta fase, o tecido volta à temperatura normal, quando a estampa já se encontra transferida em sua superfície.

A impressão por sublimação usa corantes dispersos para imprimir em tecidos de poliéster. Em um processo com possibilidades de se fazer trabalhos mais sofisticados, no que diz respeito as cores, estas ficam mais vivas nesse método. Com uma ampla variedade de poliésteres disponíveis, permite-se muitas possibilidades de experimentações tanto no vestuário quanto em outros setores (decoração, etc.). Quanto maior a porcentagem de poliéster tiver o tecido, melhores serão os resultados da impressão (BOWLES, 2009, p.162).



Figura 58 – Impressora para transfer sublimático.  
Fonte: IMAH, 2011.

#### 4.7. Do desenvolvimento dos desenhos e personagens à impressão

São traçados manualmente os primeiros esboços dos desenhos que fazem parte do projeto de estampas, onde riscos, rabiscos e linhas começam a surgir, manifestando-se através de ferramentas do desenho, como lápis, canetas coloridas, lápis de cores, pincéis, tintas, sobre qualquer tipo de papel, seja pautado ou liso, de qualquer tamanho ou cor.



Figura 59 – Esboços á lápis.

Foram desenvolvidos quinze personagens diferentes com intenção de que se escolhesse seis ou mais para a criação da coleção. Cada personagem definirá uma linha dentro da coleção de estampas. Para a elaboração das estampas foi necessário a utilização do computador como ferramenta importante neste processo, após a digitalização dos desenhos foi possível manipular, redimensionar, multiplicar, fazendo vários estudos compositivos utilizando uma ou mais unidade de forma a fim de que se resulte dos módulos, os *rappports* e as redes.

Para o desenvolvimento da coleção de estampas seguiram-se algumas etapas como a definição do público alvo, a pesquisa e seleção imagética, painel de criação, os desenho/esboços e a colagem, a digitalização e a construção das redes até a impressão.

Nos protótipos mostra-se os resultados da pesquisa. As linhas foram nomeadas conforme o desenho de cada um dos personagens criados, seja pela sua forma, cor ou aparência. Cada linha é constituída de personagens que adquiriram seus formatos a partir do painel semântico com as características de quem cria.

Dentre todos os quinze personagens criados, alguns não foram usados para compor nenhuma linha, como se observa na Figura 54.



Figura 60 – Alguns Personagens.

A seguir são apresentados desde os primeiros esboços até o arquivo final usado para a impressão no tecido. Como exemplo de todo o processo usa-se a Linha Espeteleco.



Figura 61 – Painel semântico.



Com base no painel semântico fez-se alguns esboços de formatos do boneco **Espeteco** com intuito de partir para a técnica da colagem, a partir de uma ideia inicial das formas.

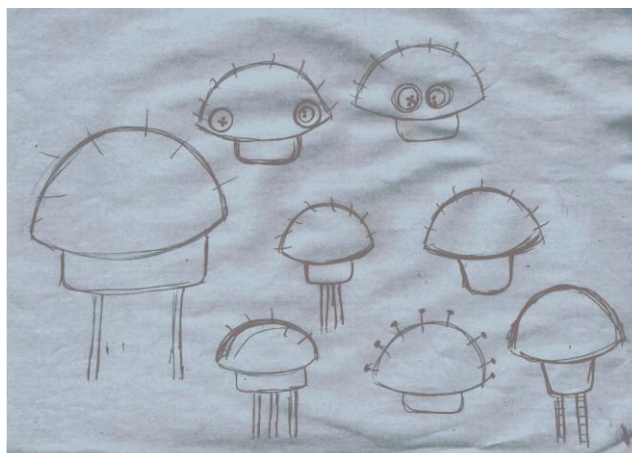


Figura 62 – Esboços/formatos para Espeteco.

Para a técnica da colagem foi feita a separação dos papéis coloridos combinados entre si. Também foram desenvolvidos alguns elementos(motivos) para gerar novos módulos (Figura 58) com finalidade de que as estampas consideradas “principais” (aquelas compostas pelos personagens criados) tenham outras complementares ou combináveis.

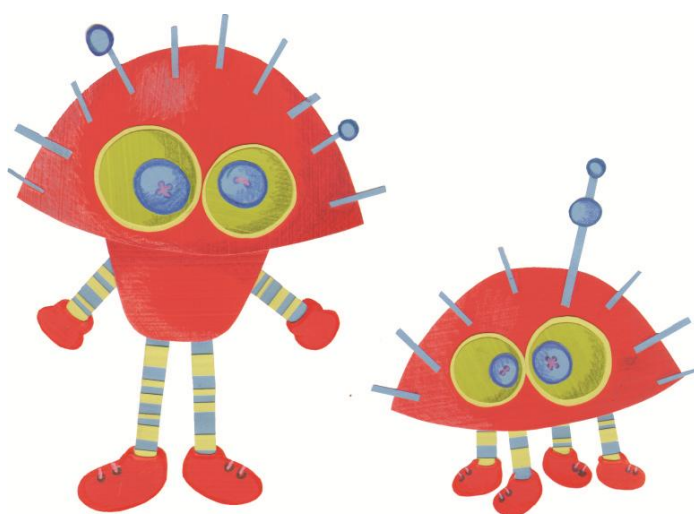


Figura 63 – Personagens criados para a Linha Espeteco.

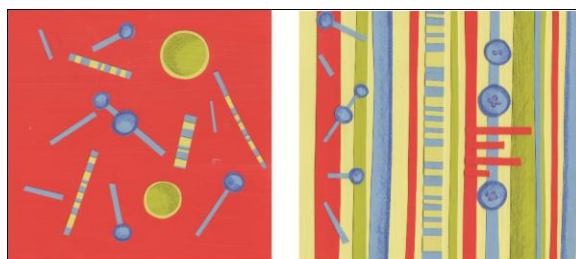


Figura 64 – Exemplos de módulos combináveis.

Depois de confeccionados os personagens e os elementos acompanhantes, partiu-se para a elaboração das redes. Para uma melhor solução das estampas estudou-se diferentes tipos de redes.

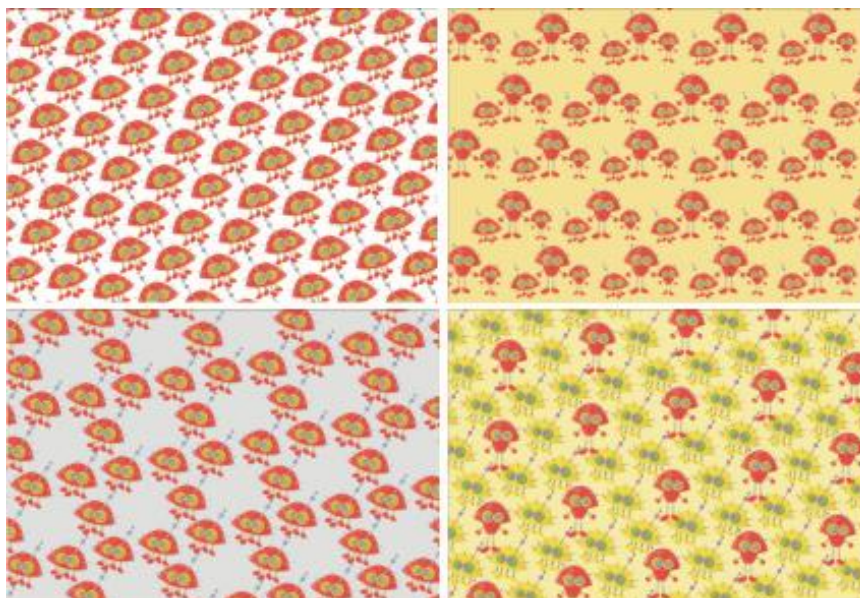


Figura 65 – Primeiros estudos de redes para a coleção Espeteco.

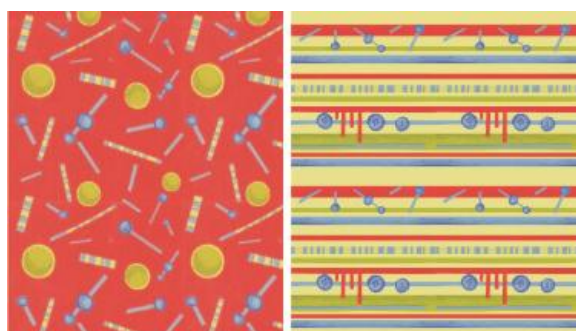


Figura 66 – Repetições módulos acompanhantes da linha Espeteco.

Refletindo sobre o que foi sugerido na pré-defesa, que se ampliase os tamanhos dos personagens nas estampas criadas a fim de dar maior evidência e valor estético ao tema central, fez-se novas redes com diferentes distribuições para que se chegasse ao resultado esperado.

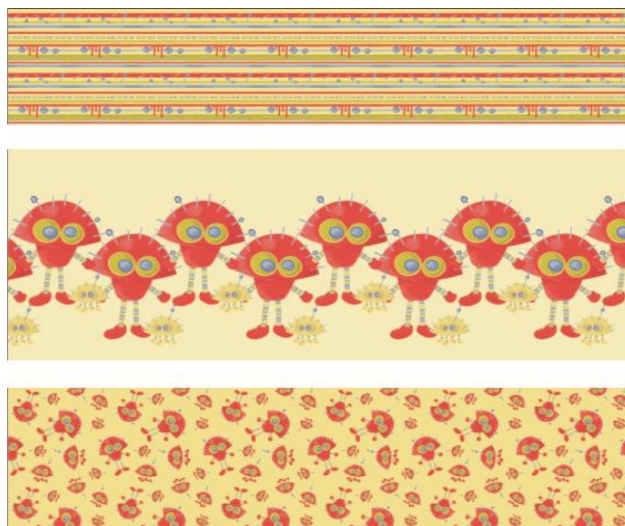


Figura 67 – Estampas geradas para a Linha Espeteco.



Figura 68 – Variantes cromáticas.

## **5. RESULTADOS**

A partir da geração e seleção das alternativas partiu-se para a impressão das estampas. O conjunto gerou uma coleção com seis linhas denominadas: Espeteleco, Lug, Etelino, Fifo e Mima, Diabolinos, Pin, Pinty, Bunny, Galáctica, Robótica e Fro. Ursolino,

### **5.1. Desenvolvimento da Coleção**

No processo de planejamento e desenvolvimento de uma coleção de estampa o primeiro passo foi definir o tema e logo a seguir identificar o público-alvo. Um dos itens que diferencia uma roupa da outra é a estampa, esta vem caracterizar a coleção através da temática abordada, concedendo exclusividade às peças, uma vez que a Toy Art não é um tema comum usado para a criação de padrões de estampagem seja ela no têxtil, na papelaria ou em outra superfície. Ao criar uma coleção de tecidos considera-se como os designs se combinam e qual é o tema comum entre eles, ou então a paleta de cores ser normalmente comum para a variedade de tecidos, mas podendo alternar a sua proporção (UDALE, 2009, p.32).

A pesquisa criativa é a base para a geração de novas idéias, que irão se juntar no conhecimento dos processos manuais e digitais para o desenvolvimento de trabalhos. Como resultado, é apresentado um conjunto de estampas com a temática escolhida, tendo como complemento algumas estampas coordenadas.

### 5.1.1. Linha Espeteco

Esta linha foi divulgada como exemplo do processo.

O formato do personagem já mostra a sua denominação. Dos estudos realizados um de forma mais localizado e outro de forma corrida para impressão sobre tecido de poliéster helanca light.



Figura 69 – Aplicação da estampa Linha Espeteco.

---

<sup>6</sup> Grupo de itens com características comuns entre si (JONES, 2005, p. 216).

### 5.1.2. Linha Lug



Figura 70 – Painel semântico Linha Lug.



Figura 71 – Elementos compositivos Linha Lug.



Figura 72 – Variantes Cromáticas.

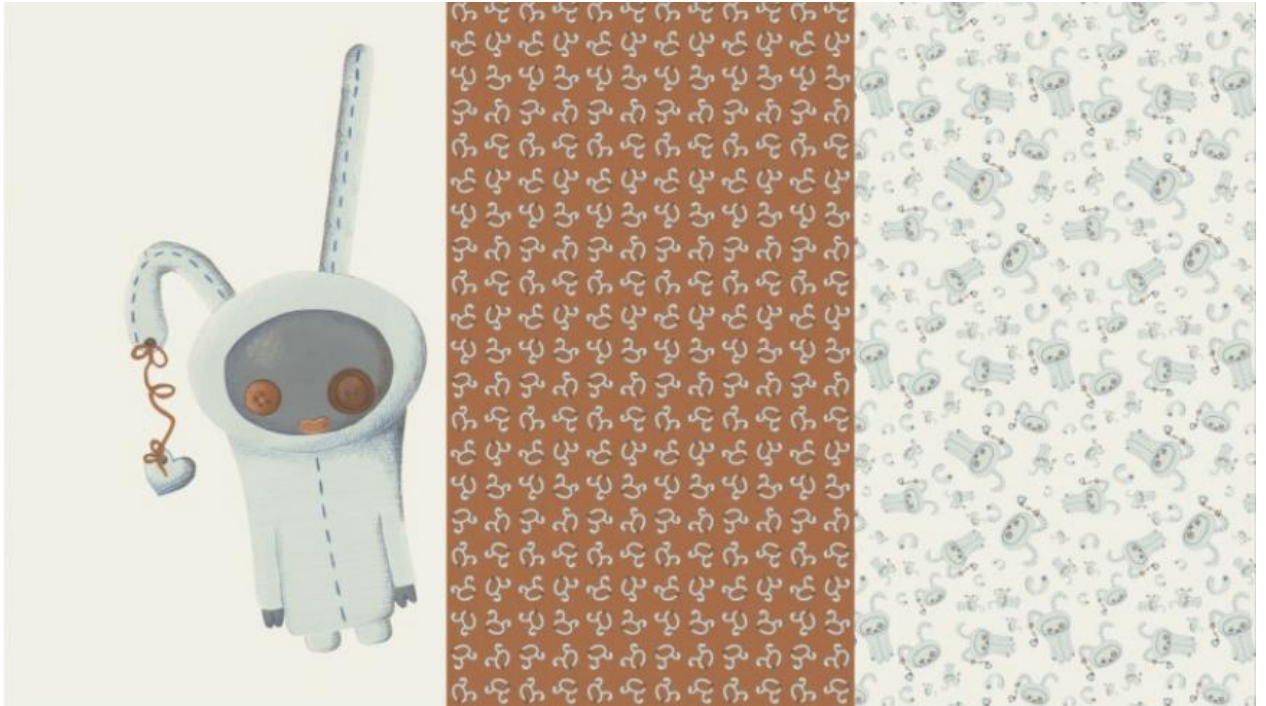


Figura 73 – Estampa impressa.

O personagem se caracteriza pelo jeito meigo e introspectivo, com aparência de estar preparado para dormir. Foi elaborado de forma que aparentasse ser feito de pano com uma espécie de pingente pendurado em uma das orelhas e que tem formato de coração indicando um feito manual. Dos elementos complementares desta linha foram usados um seria a síntese do formato da cabeça e o outro o mesmo personagem em uma solução gráfica linear. O personagem dessa linha vem em destaque seguido das estampas corridas que mostram os elementos acompanhantes. A aplicação foi em tecido do tipo malha de poliéster para a confecção de pijamas.



Figura 74 – Estampa aplicada Linha Lug.



### 5.1.3. Linha Ursolino



Figura 75 – Painel Semântico da Linha Ursolino.



Figura 76 – Elementos compositivos da Linha Ursolino.

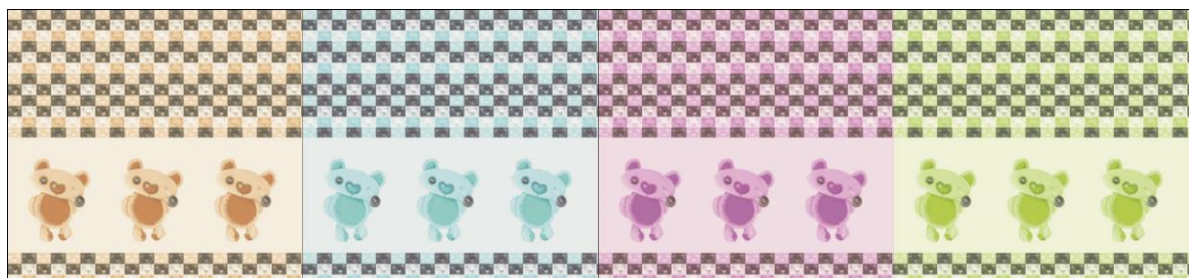


Figura 77 – Variantes de Cor.



Figura 78 – Estampa impressa Linha Ursolino.

A figura do urso que é central nesta estampa caracteriza-se por transmitir um sentimento afeição. O boneco “urso” tem o focinho na forma de coração, um dos olhos caído o qual é representado pela forma de um botão, além disso sugerindo um aspecto artesanal de bicho de pelúcia costurado a mão.

Os elementos complementares são seis módulos, dois de cada cor, contendo somente a cabeça da figura principal da linha com formas retangulares. Estes elementos compõem a estampa corrida colocados lado a lado simulando uma espécie de xadrez, que vem integrar com a estampa principal contendo o personagem disposto também lado a lado em tamanho maior, valorizando o desenho. A estampa foi aplicada sobre o tecido de algodão primeiramente como um teste e logo impressa no tecido de poliéster gabardine.



Figura 79 – Estampa aplicada Linha Ursolino.

#### 5.1.4. Linha Fro



Figura 80 – Painel Semântico Linha Fro.



Figura 81 – Elementos compositivos Linha Fro.

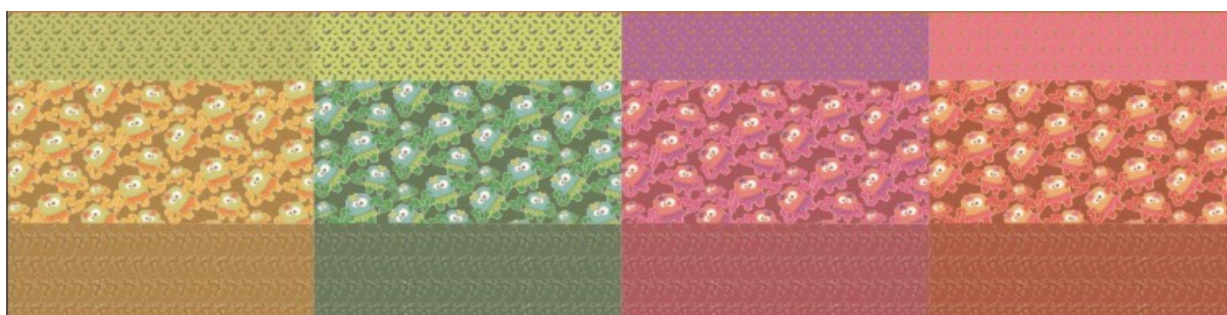


Figura 82 – Variante Cromáticas.



Figura 83 – Estampa impressa.

Esta representação de toy foi elaborada a partir de um *Toy Art* de pano feito pela própria autora, com os braços compridos, usando uma saia com a estampa que insinua ser a mesma que acompanha a estampa principal desta linha.

A estampa com o personagem está sobre o fundo escuro para que realce suas cores apresentando uma solução um pouco mais sofisticada nesse aspecto. Impressa em cetim, tem formas sinuosas numa combinação dinâmica, contrastando com a estrutura mais rígida da estampa coordenada.



Figura 84 – Estampa aplicada Linha Fro.

### 5.1.5. Linha Etelino



Figura 85 – Painel Semântico Linha Etelino.

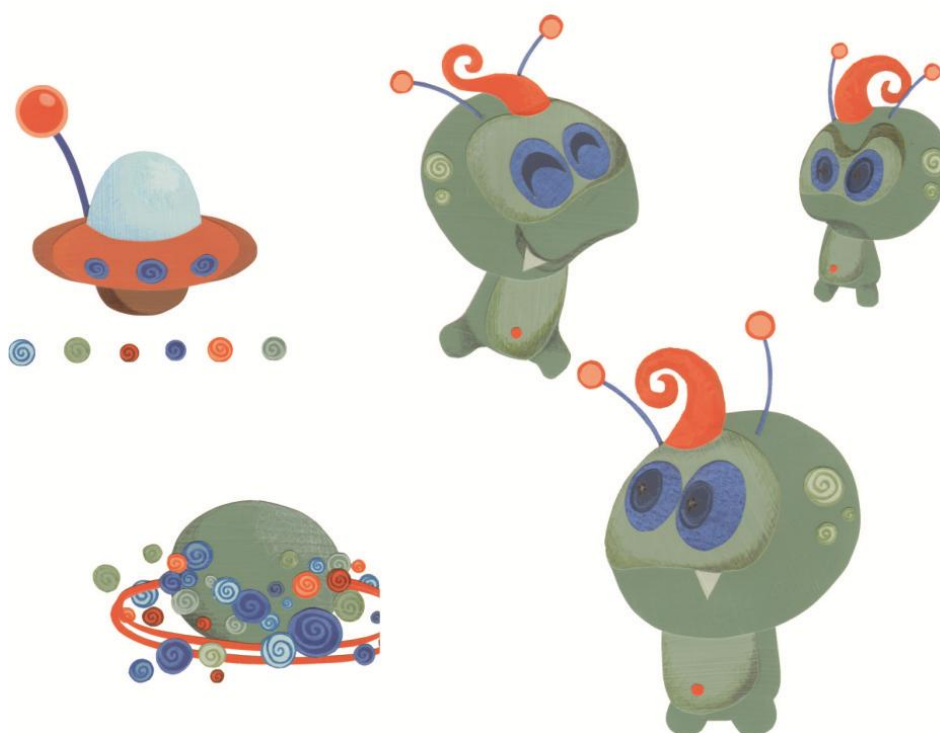


Figura 86 – Elementos compositivos Linha Etelino.

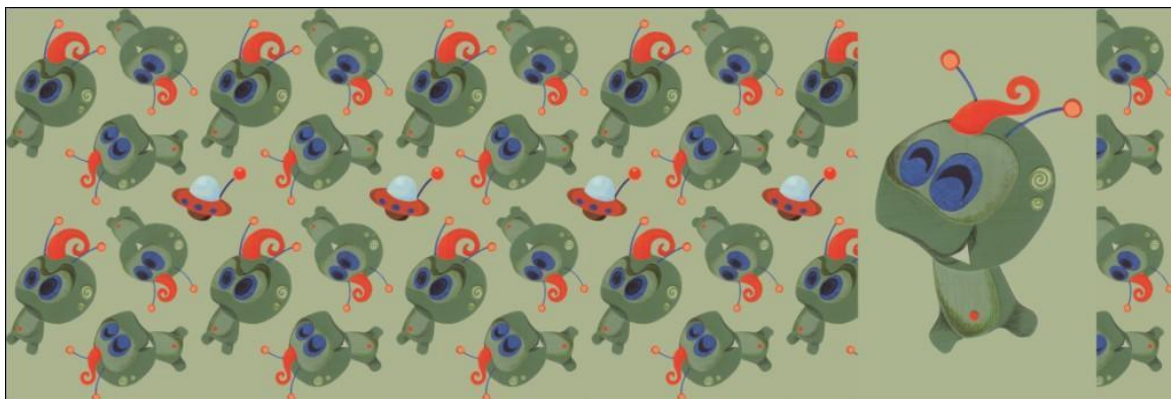


Figura 87 – Estampa impressa.

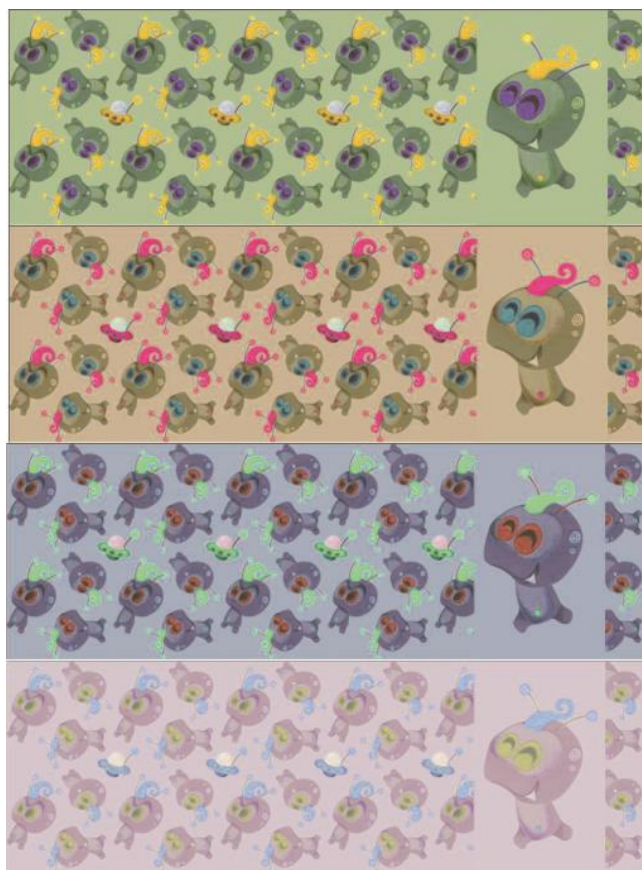


Figura 88 – Variantes Cromáticas.

Os toys desta linha estão em poses e expressões faciais diferentes mantendo a característica engraçada. Com a Linha Etelino foram feitos testes de impressão com a estampa corrida sobre tecido de algodão. Por sugestão da banca avaliadora, a escala dos personagens foi mudada e novamente impressa sobre o tecido de poliéster impermeabilizado. Os personagens são dispostos de maneira aleatória com



um deles em tamanho maior a fim de se aplicar em um dos lados de uma bermuda masculina infantil.



Figura 89 – Simulação de aplicação Linha Etelino.

### 5.1.6. Linha Fifo e Mima



Figura 90 – Painel Semântico Linha Fifo e Mima.



Figura 91 – Elementos compositivos Linha Fifo e Mima.

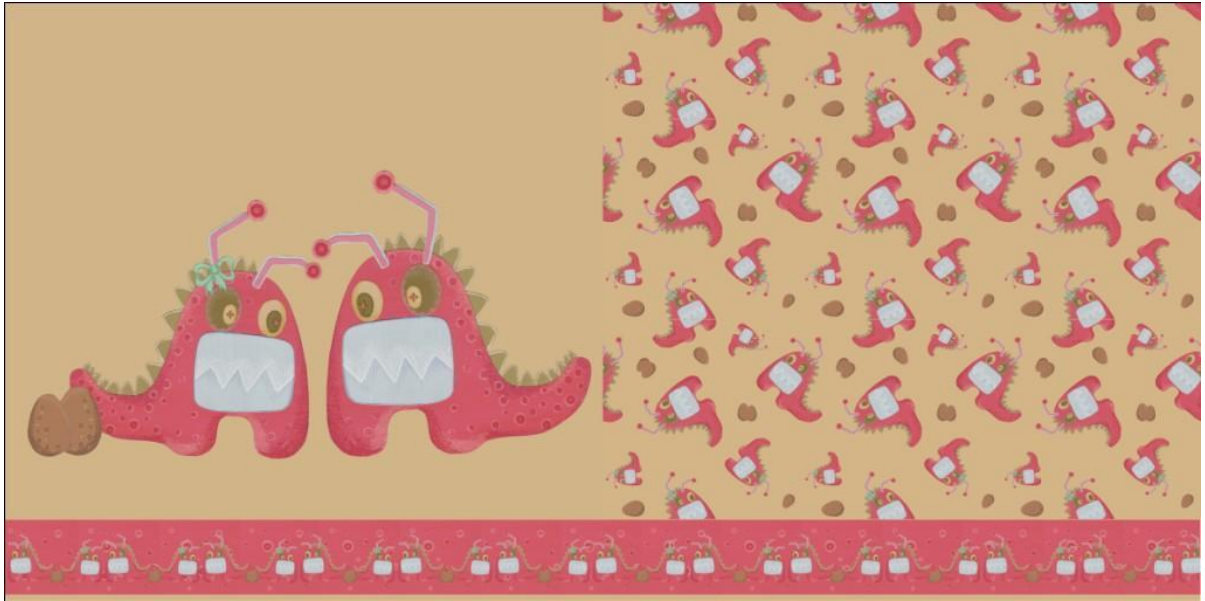


Figura 92 – Estampa Impressa.



Figura 93 – Variações Cromáticas.

Foi desenvolvido um só personagem para esta linha, no qual, acrescentou-se mais um elemento (laço) fazendo sua versão feminina. Foram idealizados através do painel semântico assim como os outros, porém não foi impresso com a cor original do *layout* estabelecido pela paleta de cor do próprio painel. Ora parece dragão, ora parece dinossauro, partindo da imaginação do público alvo. Formatos maiores e menores do elemento principal compõem esta estampa da Linha Fifo e Mima, impresso sobre cetim.



Figura 94 – Aplicação da estampa Linha Fifo e Mima.

### 5.1.7. Linha Diabolinos



Figura 95 – Painel Semântico Linha Diabolinos.



Figura 96 – Elementos compostivos Linha Diabolinos.

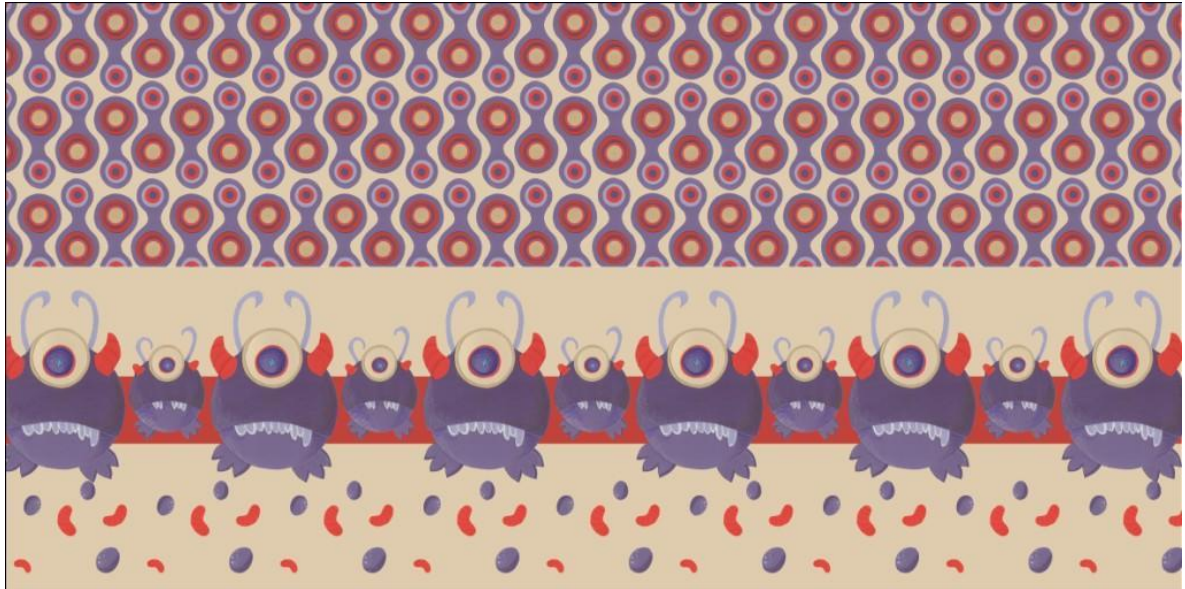


Figura 97 – Estampa Impressa.



Figura 98 – Variações Cromáticas.

A organização da estampa corrida se dá de forma mais sistemática, estruturada, mas a organicidade do motivo ameniza essa característica acrescentando harmonia ao conjunto. A combinação cromática tem contraste e exploração de tonalidades.



Figura 99 – Estampa Linha Diabolinos.

### 5.1.8. Linha Pin



Figura 100 – Painel Semântico Linha Pin.



Figura 101 – Elementos compositivos Linha Pin.





Figura 102 – Estampa Impressa.



Figura 103 – Variações Cromáticas.

O predomínio da forma circular nesta linha é bem evidente. O personagem se destaca pela sua dimensão em relação à estampa púa no fundo. Por ter o formato semelhante a um alfinete ele foi nomeado **Pin**, pois tem cabeça grande e corpo com estrutura retangular e estreito. Com tons terrosos foi impressa sobre tecido de poliéster musseline a fim de se confeccionar vestido feminino infantil.



Figura 104 – Simulação de aplicação da estampa.

### 5.1.9. Linha Pinty



Figura 105 – Painel Semântico Linha Pinty.



Figura 106 – Elementos compositivos Linha Pinty.



Figura 107 – Estampa Impressa.



Figura 108 – Variações Cromáticas.

Semelhante a um pássaro o personagem da Linha Pinty se destaca por suas pernas compridas, os elementos laterais que remetem a asas de uma ave, assim suas cores que também tem relação com esta referência. Impresso sobre malha de poliéster com intuito de se confeccionar roupa para dormir.



Figura 109 – Aplicação da estampa Linha Pinty.

### 5.1.10. Linha Bunny



Figura 110 – Painel semântico Linha Bunny.



Figura 111 – Elementos compositivos Linha Bunny.



Figura 112 – Estampa Impressa.

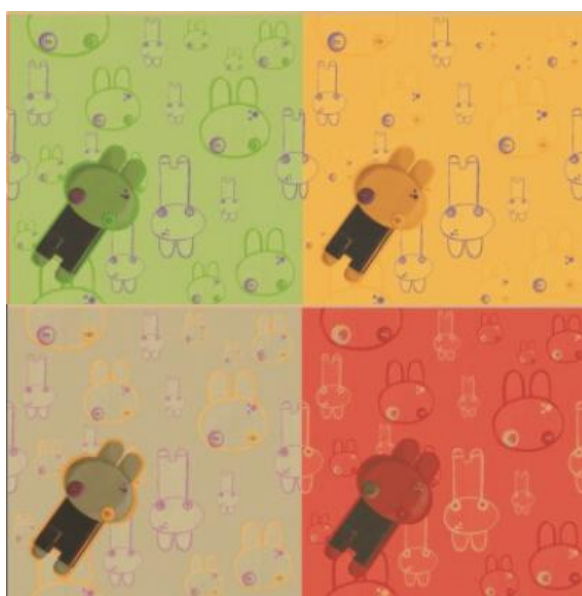


Figura 113 – Variantes Cromáticas.

A organização dos elementos da estampa corrida foram organizados de forma que ficassem com o mesmo ângulo. O personagem do coelho foi disposto em grande formato, tanto no tecido estampado quanto no liso.



Figura 114 – Aplicação da estampa Linha Bunny.



### 5.1.11. Linha Robótica

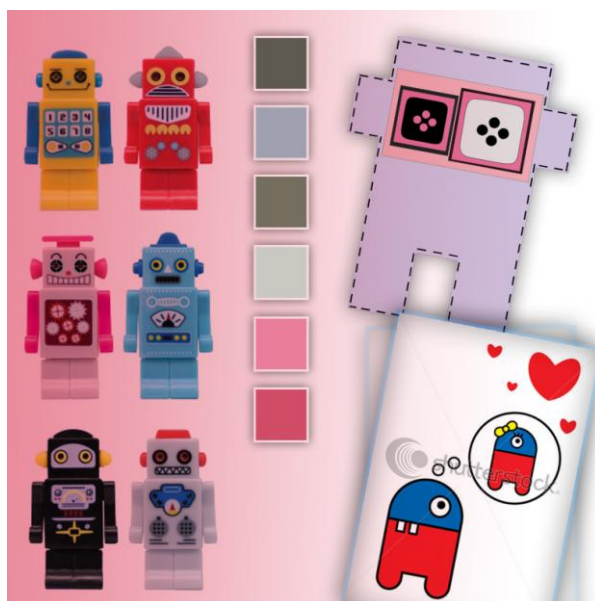


Figura 115 – Painel Semântico Linha Robótica.



Figura 116 – Elementos coompositivos Linha Bunny.



Figura 117 – Tecido impresso.



Figura 118 – Variantes Cromáticas

Com seu formato do tipo robótico remetendo ao brinquedo, foi nomeada a personagem. Os elementos que compõem suas características transmitem certa graciosidade, o que junto a paleta de cor, direcionou-se para o público feminino infantil. A estampa foi impressa sobre o malha de poliéster.



Figura 119 – Aplicação das estampas Linha Robótica.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho proporcionou uma maior aproximação e investigação na área da estamparia através da busca pelo conhecimento por meio das técnicas práticas e teóricas desta atividade. Através da pesquisa e criação de estampas com base no tema da Toy Art, teve-se a preocupação em ser coerente em relação a temática a fim de que ela seja atraente aos olhos do público o qual se quer atingir.

A investigação do trabalho se deu desde a pesquisa bibliográfica, coleta de dados, elaboração dos projetos de estamparia e aplicação dos mesmos sobre os tecidos. Para alcançar os objetivos da pesquisa, a investigação teórica teve uma importância notória, uma vez que contribuiu para a aplicação do trabalho prático alcançando os objetivos, uma vez que forneceu informações com bases sólidas sobre a temática e possibilitou o entendimento de conceitos dentro da área do design de superfície bem como possibilitou um maior aprofundamento e aprendizagem dos processos de design têxtil e do tema abordado.

A respeito da estamparia infantil, enquanto objeto de estudo e sua implicação na compreensão do público-alvo, pôde-se observar as diversas opções de se trabalhar com um tema tão rico para aprofundamentos da prática do design de superfície. Pode-se ver uma série de desdobramentos para a pesquisa em questão, aprofundando mais os conhecimentos acerca da estamparia que pode contribuir para questões além da forma, estabelecendo uma nova estética as peças de vestuário tão comuns presentes na moda infantil. No mercado atual a indumentária infantil está ganhando um espaço considerável, ele contribui para a economia do País e movimenta milhões de peças anualmente, hoje a criança tem o seu lugar reservado dentro da sociedade, e é natural que a sua indumentária se ajuste a essa realidade.

A concretização deste trabalho vem ao encontro à necessidade de uma percepção ativa no que diz respeito aos valores estéticos, valorizando, modificando, reconstituindo referências visuais de uma manifestação artística num objeto de uso comum, como o tecido para vestuário.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABIAN, Laura. Muñecos: formas y colores, arte y diseño. **Revista Cranw**. Buenos Aires, ano 8, ed. 24, Nov. 2006.
- ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.
- BONSIEPE, Gui. **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.
- BOU, Louis. **Toyland**. Barcelona: Monsa, 2009.
- BRAGA, João. **História da Moda**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.
- BRINQUEDOS e Brincadeiras: A fascinante história dos brinquedos e das brincadeiras. **Museu do Brinquedo**, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://www.museudosbrinquedos.org.br/modules/news1/index.php?storytopic=2>>. Acesso em: nov. 2010.
- CHANTAIGNIER, Gilda. **Fio a Fio: tecidos, moda e linguagem**. São Paulo: Estação das Letras, 2006.
- CHEN, Mestre. O que é a *Toy Art*, a nova mania de arte. **Mestre Chen**, 2009. Disponível em: <http://www.mestrenchen.com/artigos/toyart/toyart01.html>. Acesso em: nov. 2010.
- COHN, Clarice. **Antropologia da Criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- DABUS, Paula R. F. Hora da compra: cores e estampas. **Guia do Bebê**, São Paulo, abr. 2011. Seção Moda Infantil. Disponível em: <http://guiadobebe.uol.com.br/cores-e-estampas/>. Acesso em: nov. 2011.
- DENNIS, Tom; PIMENTEL, Evandro. **Mundo Toy. Computer Arts Projects**, São Paulo, ed. 4, [ca. 2006].
- DI MARCO. Regina. **História da Moda Infantil**. Belezain, São Paulo, 2006. Disponível em: <[http://www.belezain.com.br/estilo/moda\\_infantil.asp](http://www.belezain.com.br/estilo/moda_infantil.asp)>. Acesso em: abr. 2011.
- FANTINEL, Patricia. **Taxionomia em design de Estamparia**. NDS, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/deposito/index.php>>. Acesso em: out. de 2010.
- FASCIONI, Ligia. Toy Art É Arte ou Design? **Ligia Fascioni**. Mar. 2008. Disponível em: <<http://ligiafascioni.wordpress.com/2008/04/24/voce-tem-um-toy-art/#more-628>>. Acesso em: set. 2010.

FRANÇA, Maureen Schaefer; SPINILLO, Carla Galvão. Estilos de Desenho na Estamparia Infantil: contribuições da pesquisa no processo de Design. In: Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 7º, 2006, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2006, 8p CD-Rom.

GONÇALVES, Eliana; FILHO, José A. B. **Usabilidade:** Vestuário Infantil. Udesc, jun. 2007. Disponível em:

<[http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao1/artigos/vestuarioinfantil\\_eliana\\_beirao.pdf](http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao1/artigos/vestuarioinfantil_eliana_beirao.pdf)>. Acesso em nov. 2011. JONES, Sue J. **Fashion Design:** Manual do Estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

JONES, Sue J. **Fashion Design: Manual do Estilista.** São Paulo: Cosac Naify, 2005.

KÖHLER, Carl. **História do Vestuário.** Alemanha: Martins Fontes, 1993.

LAU, Michael. Minha pequena coleção. A Arte de Michael Lau, Tóquio, 2002.

Disponível em <<http://www.michaellau-art.com>>. Acesso em: out. 2010.

MELO, Patrícia. **Na Onda da Toy Arts.** Remobília, Nov 2010. Disponível em:

<<http://remobilia.com/2010/11/26/na-onda-dos-toy-arts/>>. Acesso em: abr. 2011.

MELLER, Susan; ELFFERS, Joost. **Textile Designs:** 200 years of Patterns for Printed Fabrics. London: Thames e Hudson, 1991.

MINUZZI, Reinilda de F. B. **A formação do designer de superfície na UFSM x A atuação do designer em empresa cerâmica de SC no contexto da gestão do design,** 2001. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

NACIF, Maria C.V. **O vestuário como princípio de leitura do mundo.** In: Simpósio Nacional de História, 24º, 2007, Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://snh2007.anpuh.org/resources/content/anais/Maria%20Cristina%20V%20Nacif.pdf>>. Acesso em: nov. 2011.

NOGUEIRA, Carla M. S. **A Flor do Porongo e a Roda de Chimarrão: uma leitura dos referenciais gaúchos no design têxtil para bolsas femininas.** Santa Maria: UFSM, 2010.

PADILHA, Elenice. **Design têxtil aplicado no setor de estamparia.** Florianópolis: Monografia em Moda, 2004.

PEZZOLO, Dinah. **Tecidos:** História, Tramas, Tipos e Usos. São Paulo: Senac, 2007.

- PIMENTEL, Evandro. Criação de personagens vetoriais. **Computer Arts Projects**, São Paulo, ed. 4, [ca. 2006].
- RESENDE, Barbara. As lindas (e estranhas) bonecas Blythe. **Fashion Gazette**, ago 2009. Disponível em: <<http://www.fashiongazette.com.br/blog/2009/08/11/as-lindas-e-estranhas-bonecas-blythe/>>. Acesso em: 19 nov. 2010.
- RUBIM, Renata. *Desenhando a Superfície*. São Paulo: Rosari, 2004.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2008.
- SEGAL, William C. (Ed.). *Encyclopedia of Textiles by the editors of American Fabrics and Fashions Magazines*. 2. ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1972.
- SCHWARTZ, Ada R. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**, 2008. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru.
- TAMBINI, Michel. **O Design do Século**. São Paulo: Ática, 1999.
- TOMAZ, Marcelo. Sua marca mais simpática: Toy Art nela! **Computer Arts Projects**, São Paulo, ed. 4, [ca. 2006].
- TOY art. **Revista TPM**, São Paulo, maio 2007. Disponível em: <http://revistatpm.uol.com.br/revista/67/badulaque/toy-art.html>. Acesso em: out. 2010.
- TRIDIMAGE, Estúdio. **Revista Crann 24: Diseño Comunicación y otros pastos**. Argentina, Año 8, Noviembre 2006.UDALE. Jenny. **Tecidos e Moda**. São Paulo: Bookman, 2009.
- UDALE. Jenny. **Tecidos e Moda**. São Paulo: Bookman, 2009.
- VARTANIAN, Ivan. **Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys**. China: Collins Design, 2006.